

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Гуманитарный институт  
Кафедра культурологии

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
«\_\_\_\_\_» Н. П. Копцева  
«\_\_\_» июля 2019 г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

**ИНТЕРАКТИВНОСТЬ В СОВРЕМЕННОМ ИГРОВОМ КИНО**

Руководитель \_\_\_\_\_ канд. философ. наук, доцент К. В. Резникова  
Выпускник \_\_\_\_\_ Л. С. Иванова

Красноярск 2019

Продолжение титульного листа ВКР по теме «Интерактивность в современном игровом кино».

Нормоконтролер

\_\_\_\_\_

А. Е. Худоногова

## РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа по теме «Интерактивность в современном игровом кино» содержит 84 страницы текстового документа, 6 приложений, 78 использованных источников.

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ, ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО, МУЛЬТИМЕДИА, ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, КОММУНИКАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, СОВРЕМЕННОЕ ИГРОВОЕ КИНО, КИНОИСКУССТВО.

Цель данной работы - исследовать специфику интерактивности как формы организации диалога в пространстве современного игрового кино и выразительного средства в экранных произведениях.

Задачи, решаемые в процессе работы:

1. Определение коммуникативной функции киноискусства;
2. Исследование трансформации диалога в системе современных интерактивных медиа;
3. Анализ аудиовизуальных средств в интерактивном фильме «Чёрное зеркало: Брандашмыг»;
4. Анализ организации пространственно-временного континуума в интерактивном фильме «Чёрное зеркало: Брандашмыг»;
5. Анализ взаимодействия зрителя с интерактивным фильмом «Чёрное зеркало: Брандашмыг».

В результате проведенного исследования были выявлены и проанализированы перемены, происходящие в современном игровом кино, с точки зрения усиления роли диалога в художественной кинокоммуникации и осмыслен опыт авторов, использовавших интерактивность как выразительное средство организации диалога в экранных произведениях.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	5
1. Коммуникативная природа произведения киноискусства.....	14
1.1 Роль диалога в художественном пространстве игрового кино.....	14
1.2 Трансформация диалога в системе современных интерактивных медиа.....	33
2. Художественно-выразительные особенности интерактивного игрового кино.....	46
2.1 Аудиовизуальные средства в интерактивном фильме «Чёрное зеркало: Брандашмыг».....	46
2.2 Организация пространственно-временного континуума в интерактивном фильме «Чёрное зеркало: Брандашмыг».....	55
2.3 Взаимодействие зрителя с интерактивным фильмом «Чёрное зеркало: Брандашмыг».....	64
Заключение.....	7
5	
Список использованных источников.....	77
Приложение А.....	85

## **ВВЕДЕНИЕ**

### **Актуальность темы исследования**

В современной культуре все большее значение играют новые коммуникативные технологии, такие как Интернет, спутниковая связь, системы виртуальной реальности. Сегодня эти технологии применяются и в художественном творчестве, причем не только как средства распространения и презентации художественных произведений, но и как новые выразительные возможности, в связи с чем в искусстве возникают новые жанры, обладающие своим неповторимым способом воздействия на зрителя, особенностями творчества и создания произведений искусства. Некоторые новации, первоначально воспринимавшиеся только как функциональные или конструктивные решения, сегодня могут быть пересмотрены в качестве художественных средств, выражающих мироощущение человека на рубеже XX–XXI вв. Одной из важнейших тенденций в современном искусстве, определяющей востребованность указанных технологий, является усиление коммуникативной направленности искусства и, как следствие, возникновение такого феномена как интерактивность.

Технологические достижения современности оказали влияние на стиль и формы мышления в среде искусства, породив новые способы взаимодействия с ними. Доступность мультимедийных устройств большому количеству людей в повседневной жизни со временем сделала их часто используемыми и изменила восприятие визуальной реальности. Погруженность зрителя во взаимодействие с экраном монитора, планшета, телефона, вовлеченность в глобальную Сеть повлияли на возможности эстетического и психологического восприятия зрительных образов. Сегодня фильм может существовать не только в традиционном виде - на киноплёнке и показываться в кинозалах, - но и считываться с дисков, карт памяти, транслироваться по телевидению или даже через Интернет. Радикально изменился и характер потребления экранного продукта. Если основным видом восприятия фильма был коллективный

просмотр в темном кинозале, то сегодня с каждым годом расширяется форма индивидуального или узконаправленного просмотра фильма. Более того, возникновение новых, интерактивных форм взаимодействия зрителя с произведением киноискусства позволяет зрителю самому участвовать в формировании и изменении аудиовизуального продукта.

Актуальность данного исследования обусловлена возникновением новых форм взаимодействия зрителя и произведения киноискусства, открывающих новые возможности для организации художественного пространства, которые требуют более глубокого осмысления современных процессов и определения роли интерактивности для дальнейшего развития игрового кино.

### **Степень изученности**

С приходом и развитием новых форм организации диалога между зрителем и произведением киноискусства возрастает и научный интерес современных исследователей. Однако систематических и всесторонних исследований, в которых бы проводился анализ интерактивного повествования в современном игровом кино, практически нет. Тем не менее, можно выделить несколько основных работ, затрагивающих данную область, и рассмотреть ряд направлений междисциплинарных исследований, которые раскрывают различные грани коммуникативных возможностей киноискусства.

Прежде всего, особую значимость представляют работы, в которых анализируются художественные, технологические и социальные процессы, происходящие в искусстве в эпоху глобализации и информатизации на рубеже XX - XXI веков. В первую очередь, это теоретические работы выдающегося канадского философа и культуролога Г. М. Маклюэна, который внёс значительный вклад в понимание современных медиа. Если в одной из первых своих работ «Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего»<sup>1</sup> он изложил теоретические основы своего подхода и предложил историческое осмысление различных средств коммуникации и их влияния на общество, то в

---

<sup>1</sup> Маклюэн М. Г. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. М., 2018. 443 с.

следующей своей книге «Понимание медиа. Внешние расширения человека»<sup>2</sup> он рассмотрел особенности современного общества, основанного на электронных средствах связи, и сделал предположение о возможных культурных сдвигах, которые в ближайшем будущем произойдут в сознании людей.

О грядущих глобальных изменениях в обществе писал также американский философ и социолог Э. Тоффлер<sup>3</sup>. Говоря о развитии современной цивилизации, он использовал введенное им понятие «Третья волна», под которым подразумевал постиндустриальное общество ускоренного темпа, главным продуктом потребления которого является информация.

Другой известный социолог современности М. Кастельс в своей книге «Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе»<sup>4</sup> пытается ответить на ряд вопросов, касающихся стремительного распространения информационных технологий и их роли и влияния на структуру повседневной жизни людей.

Основой для глубинного анализа интерактивности послужили теоретические работы исследователей, занимавшихся вопросом художественной коммуникации в культуре и искусстве. Среди них труды отечественных ученых Ю. М. Лотмана<sup>5</sup>, М. М. Бахтина<sup>6</sup>, В. С. Библера<sup>7</sup>, М. С. Кагана<sup>8</sup>.

По мнению М. М. Бахтина, сама природа человеческого существования априори диалогична. Она присуща не только человеческому мышлению и его речи, но и творческому процессу, в котором художник закладывает определенные значения. Он видел особенность коммуникации в способности порождать новые смыслы. Ю. М. Лотман же был одним из первых, кто обратил внимание на коммуникативную функцию киноискусства. Он выделял диалог как основной элемент творчества, а главной смыслообразующей единицей в фильме

---

<sup>2</sup> Маклюэн М. Г. Понимание медиа. Внешние расширения человека. М., 2018. 464 с.

<sup>3</sup> Тоффлер Э. Создание новой цивилизации. М., 2018. С. 253-270.

<sup>4</sup> Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург, 2014. 324 с.

<sup>5</sup> Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин, 1973. 92 с.

<sup>6</sup> Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М., 1979. 423 с.

<sup>7</sup> Библер В. С. Мышление как творчество. М., 2014. 326 с.

<sup>8</sup> Каган М. С. Морфология искусств. Учебное пособие. М., 2018. 388 с.

считал кадр. В. С. Библер говорил о возможности человека вести как внешний, так и внутренний, мысленный диалог с автором через его произведение искусства. М. С. Каган же проводил комплексное изучение внутреннего мира искусства.

В западноевропейской мысли особое внимание заслуживают работы Р. Барта<sup>9</sup>, У. Эко<sup>10</sup>, Г. Дебора<sup>11</sup>. Данные авторы более подробно рассматривают семантические значения киноязыка, его возможности отражать реальность посредством многочисленных интерпретаций и создавать между зрителем и произведением киноискусства особую атмосферу, ощущаемую только на чувственном уровне. Вышеуказанные исследователи под художественной коммуникацией понимают преимущественно механизм, который позволяет понять информацию, закодированную автором в своём произведении искусства.

Изучение коммуникации в сфере киноискусства обусловлено также значимой ролью визуального мышления, которую оно играет в жизни человека в процессе познания мира и своего места в нём. Обширный материал для осмысления визуального искусства представляют исследования, сделанные в области психологии такими учёными, как Л. С. Выготский<sup>12</sup>, С. Х. Раппопорт<sup>13</sup>, Р. Арнхейм<sup>14</sup>, В. М. Розин<sup>15</sup>.

Например, С. Х. Раппопорт, рассматривая специфику художественной коммуникации, говорил о её особенности устанавливать эмоциональную взаимосвязь между зрителем и автором произведения искусства. Для Л. С. Выготского ключевой функцией в художественной коммуникации является достижение катарсиса, при котором душевное состояние зрителя претерпевает различные метаморфозы. Основной посыл теоретической работы Р. Арнхейма состоит в том, что зрительское восприятие визуальных образов - это не

---

<sup>9</sup> Барт Р. Третий смысл. М., 2015. 104 с.

<sup>10</sup> Эко У. О членениях кинематографического кода. Философия и культура. 2008. №11. С. 145-164.

<sup>11</sup> Дебор Г. За и против кинематографа. Теория. Критика. Сценарии. М., 2015. 348 с.

<sup>12</sup> Выготский Л. С. Психология искусства. М., 2018. 416 с.

<sup>13</sup> Раппопорт С. Х. От художника к зрителю. Проблемы художественного творчества. СПб, 2017. 236 с.

<sup>14</sup> Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М., 2012. 392 с.

<sup>15</sup> Розин В. М. Визуальная культура и восприятие. Как человек видит и понимает мир. М., 2016. 272 с.



механическое регистрирование важных элементов, а пристальное наблюдение и изобретательное схватывание действительности. В. М. Розин же отмечал, что видение, как художественное, так и обычное, меняется под воздействием культурных факторов и изменений, происходящих в способах визуализации и выражения знаковых символов.

Ввиду того, что художественная кинокоммуникация предполагает понимание природы киноязыка, невозможно обойти стороной труды: К. Э. Разлогова<sup>16</sup>, А. С. Плахова<sup>17</sup>, С. И. Фрейлиха<sup>18</sup>, С. Жижека<sup>19</sup>, Ж. Делёза<sup>20</sup>, М. И. Жабского<sup>21</sup>, М. Б. Ямпольского<sup>22</sup>.

Феномен развития интерактивных мультимедиа как вида художественного творчества и его проникновения в сферу уже традиционных экранных искусств представлен трудами таких теоретиков искусства, как Я. Б. Иоскевич<sup>23</sup>, Т. Е. Шехтер<sup>24</sup>, Н. Б. Маньковская<sup>25</sup>, В. В. Бычков<sup>26</sup>, К. Э. Разлогов<sup>27</sup> и Н. А. Хренов<sup>28</sup>. Все учёные в равной степени рассматривают появление новых технологий и их влияние на аудиовизуальную культуру в целом. Примечательно, что многие из работ данного ряда исследователей были опубликованы во ВГИКе, что говорит о том, что проблема выразительных возможностей компьютерных технологий стала реалиями действительности уже на стадии подготовки будущих кинематографистов и не могла не отразиться на сфере научных интересов современных исследователей.

---

<sup>16</sup> Разлогов К. Э. Кинопроцесс XX - начала XXI века. Искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика. М., 2016. 640 с.

<sup>17</sup> Плахов А. С. Кино на грани нервного срыва. СПб, 2014. 424 с.

<sup>18</sup> Фрейлих С. И. Киноискусство. Теория и практика. М., 2015. 560 с.

<sup>19</sup> Жижек С. Киногид извращенца. Кино, философия, идеология. Екатеринбург, 2017. 464 с.

<sup>20</sup> Делёз Ж. Кино. М., 2019. 560 с.

<sup>21</sup> Жабский М. И. Социодинамика кинематографической жизни общества. М., 2015. 496 с.

<sup>22</sup> Ямпольский М. Б. Язык-тело-случай. Кинематограф и поиски смысла. М., 2014. 376 с.

<sup>23</sup> Иоскевич Я. Б., Чистякова В. О. Экранная культура. Теоретические проблемы. СПб., 2012. 752 с.

<sup>24</sup> Шехтер Т. Е. Искусство как пространство смыслов: избранные работы по теории и истории искусства. СПб., 2014. – 376 с.

<sup>25</sup> Маньковская Н. Б. Феномен постмодернизма. СПб., 2016. 496 с.

<sup>26</sup> Бычков В. В., Маньковская Н. В., Иванов В. В. Триалог 2. Искусство в пространстве эстетического опыта. В 2-х томах. М., 2017. 1064 с.

<sup>27</sup> Разлогов К. Э. Искусство экрана: от синематографа до Интернета. М., 2010. 287 с.

<sup>28</sup> Хренов Н. А. Искусство в исторической динамике культуры. М., 2015. 752 с.

Как уже отмечалось выше, фундаментальных исследований интерактивности в современном игровом кино на сегодняшний день нет. Однако современными исследователями предпринимаются активные попытки по осмыслению новой формы визуального языка. В частности, среди российской научной общественности существует группа исследователей, которая активно занимается разработками интерактивных форм произведений, правда в области веб-документалистики. Среди них: Н. И. Дворко<sup>29</sup>, С. Бунтасанакула<sup>30</sup>, Е. Ф. Русакович<sup>31</sup>. Несмотря на то, что данное направление отличается от специфики игрового кино, тем не менее, ознакомиться с уже имеющимся опытом соотечественников представляет высокий интерес.

Также нельзя не отметить иностранные работы по теме интерактивности в современном игровом кино следующих зарубежных авторов: А. Kirke<sup>32</sup>, М. Vosmeer and B. Schouten<sup>33</sup>, S. Nitzan<sup>34</sup>, V. Wee<sup>35</sup>, M. Costa<sup>36</sup>, T. Elsaesser<sup>37</sup>, R. Bendor<sup>38</sup>.

Таким образом, ознакомившись с научными трудами из различных областей знаний, с разных сторон раскрывающих тему интерактивности в современном игровом кино, можно сказать, что на сегодняшний день накоплен достаточно большой объем работ. Несмотря на то, что сама тема интерактивного повествования в кино мало изучена, тем не менее, наработанный материал из смежных дисциплин позволяет весьма глубоко проанализировать данную тему.

---

<sup>29</sup> Дворко Н. И. Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности. Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2014. № 10. С. 24-28.

<sup>30</sup> Бунтасанакул С. Интерактивный документальный фильм: творческое использование мультимедийных средств экранной выразительности: автореф. дис. канд. искусствоведения: 17.00.03. СПб, 2014. 165 с.

<sup>31</sup> Русакович Е. Ф. Интерактивный мультимедийный документальный фильм - новый способ рассказать историю. Инновационная деятельность. 2015. №3. С. 125-133.

<sup>32</sup> Kirke A., Williams D., Miranda E., Bluglass A., Whyte C., Pruthi R. & Eccleston A. Unconsciously interactive Films in a cinema environment - a demonstrative case study. Digital Creativity. 2018. 18 p.

<sup>33</sup> Vosmeer M., Schouten B. Interactive Cinema: Engagement and Interaction. International Conference on Interactive Digital Storytelling. 2014. P. 140-147.

<sup>34</sup> Nitzan S. Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions. Rodopi. 2018. 96 p.

<sup>35</sup> Wee V. Youth Audiences and the Media in the Digital Era: The Intensification of Multimedia Engagement and Interaction. Cinema Journal. 2017. V. 57. №1. P. 133-139.

<sup>36</sup> Costa M., Ligi C., Piredda F. Film-Live: An Innovative Immersive and Interactive Cinema Experience. Interactive Storytelling - 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling. 2017. P. 399-402.

<sup>37</sup> Elsaesser T. Pushing the contradictions of the digital: Virtual reality and interactive narrative as oxymorons between narrative and gaming. New Review of Film and Television Studies. 2014. V. 12. №3. P. 295-311.

<sup>38</sup> Bendor R. Interactive Media for Sustainability. Palgrave Macmillan. 2018. 222 p.

Более того, ограниченное количество современных исследований об интерактивности в кино говорит о необходимости пристального изучения этого вопроса.

**Объектом исследования** является интерактивный фильм «Чёрное зеркало: Брандашмыг» режиссёра Дэвида Слэйда 2018 года.

**Предметом исследования** выступает феномен интерактивности как средство организации диалога в современном игровом кино.

**Цель** работы заключается в исследовании специфики интерактивности как формы организации диалога в пространстве современного игрового кино и выразительного средства в экранных произведениях.

Исходя из поставленной цели, исследование предполагает решение следующих **задач**:

1. Определение коммуникативной функции киноискусства;
2. Исследование трансформации диалога в системе современных интерактивных медиа;
3. Анализ аудиовизуальных средств в интерактивном фильме «Чёрное зеркало: Брандашмыг»;
4. Анализ организации пространственно-временного континуума в интерактивном фильме «Чёрное зеркало: Брандашмыг»;
5. Анализ взаимодействия зрителя с интерактивным фильмом «Чёрное зеркало: Брандашмыг».

### **Методология**

В качестве методологической основы выступают семиотический анализ и общенаучные методы познания: наблюдение, измерение, формализация, идеализация, аналогия, экстраполяция, анализ, синтез, дедукция, индукция и

интерпретация. Механизм применения данных методов подробно описан в монографии искусствоведа В. И. Жуковского<sup>39</sup>.

### **Теоретическая и практическая значимость**

Результаты данной работы, полученные на различных этапах исследования, могут быть полезны научной общественности в качестве дальнейших разработок представленной темы, стать дополнительным материалом для ученых, занимающихся более детальным изучением интерактивности в современном игровом кино, и использованы в качестве учебного материала по разработке курсов «История мирового киноискусства» и «Социология кино».

### **Предполагаемый результат**

Результатом исследования является выявление и анализ перемен, происходящих в современном игровом кино, с точки зрения усиления роли диалога в художественной кинокоммуникации и осмысление опыта авторов, использовавших интерактивность как выразительное средство организации диалога в экранных произведениях.

### **Структура работы**

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

---

<sup>39</sup> Жуковский В. И. Теория изобразительного искусства. СПб., 2011. 496 с.

# **1. КОММУНИКАТИВНАЯ ПРИРОДА ПРОИЗВЕДЕНИЯ КИНОИСКУССТВА**

Киноискусство является одним из главных трансляторов актуальных идей, тем, сюжетов, аккумулирующих в себе особенности современной культуры. Занимая доминирующее положение в обществе и сочетая в себе характерные черты других видов искусства, кинематограф имеет возможность оказывать существенное влияние на человека. Разнообразные художественные приемы, достигшие своего развития благодаря существованию большого количества технических приспособлений, позволяют формировать особое смысловое сообщение, вызывающее у зрителя ряд символических и логических представлений. Произведение киноискусства имеет важный коммуникативный аспект. Оно не только выступает посредником в культурном диалоге между зрителем и художником, но также участвует в диалоге различных культур и эпох. В разное время многих философов, кинокритиков, искусствоведов интересовала проблема взаимодействия зрителя и произведения киноискусства, интерпретация художественного творчества, роль и значение зрителя для художника. И прежде, чем переходить к рассмотрению коммуникативных изменений, произошедших в XXI веке, необходимо изучить научный пласт работ, посвященных роли языковой системы в кино, чтобы проследить, как воспринимался и как со временем менялся изобразительный язык кино.

## **1.1 Роль диалога в художественном пространстве игрового кино**

В основе понятия «диалог», происходящего от двух древнегреческих слов «dia» - «два» и «logos» - «слово», «речь», «разум», лежит значение «встречи» двух логик, сознаний, культур. Помимо основных распространенных определений «диалога» как «информативного и экзистенциального взаимодействия, происходящего между коммуницирующими сторонами, в результате которого

происходит понимание»<sup>40</sup>, а также как «вида речи, который характеризуется ситуативностью, контекстуальностью и произвольностью»<sup>41</sup>, «диалог» с философской точки зрения - «межсубъектное общение, единение сознаний на метафизическом уровне»<sup>42</sup>. В культурологической области под «диалогом» понимается «разговор, в котором дух целого возникает и прокладывает себе дорогу сквозь различия реплик»<sup>43</sup>, в лингвистике - «взаимодействие, направленное на достижение взаимопонимания»<sup>44</sup>. Из всех вышеперечисленных определений «диалога» следует, что все авторы трактуют данное понятие как особый вид взаимодействия, в котором существование другого инициирует развитие диалогического процесса, направленного на объединение и взаимопонимание его участников.

В рамках данного исследования понятие «диалог» будет использоваться в более широком значении и пониматься как художественная коммуникация, возникающая между двумя и более субъектами, в результате которой происходит образование и передача смыслов посредством принятой знаковой системы. В таком виде диалог осуществляется в любом виде искусства, в частности, и в кинематографе, между зрителем и произведением киноискусства.

Одним из первых на коммуникативную функцию киноискусства обратил внимание отечественный культуролог, основатель семиотической школы Ю. М. Лотман. В своей работе «Семиотика кино и проблемы киноэстетики»<sup>45</sup> он называет кинематограф своеобразной системой сходств и различий, которая складывает конкретные образы в целостное киноповествование и раскрывает значение языка кино как разновидности языка общественного явления. Каждое изображение, появляющееся на экране, представляет собой знак, который имеет значение и несет в себе определенную информацию, посылаемую зрителю. С

---

<sup>40</sup> «Диалог». Большая Советская энциклопедия. [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://slovar.wikireading.ru/2445968>.

<sup>41</sup> Большая Советская энциклопедия. Там же.

<sup>42</sup> Грицанов А. А. Новейший философский словарь. Минск, 2003. 1280 с.

<sup>43</sup> Кононенко Б. И. Большой толковый словарь по культурологии XX века. М., 2003. 512 с.

<sup>44</sup> Горбатова О. В. Философско-культурологический аспект исследования феномена «диалог». Теория и практика общественного развития. 2015. №8. С. 183-186.

<sup>45</sup> Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин, 1973. 92 с.

одной стороны, видимые образы легко узнаваемы в жизни, поскольку они воспроизводят предметы окружающего мира. С другой, они могут дополняться некоторыми символическими или метафорическими значениями, которые отвечают авторскому замыслу режиссёра. Всё это может происходить за счёт использования таких специальных кинематографических приёмов, как цвет, светотень, звук, монтаж, композиция кадра.

Продолжая разбирать кинофильм на составные коммуникативные единицы, Лотман говорит о том, что каждый отдельно взятый кадр несет в себе значения предметов реального мира. В своём статичном изображении кинокадр уподобляется фотографии, доподлинно фиксирующей окружающую действительность. Носителем же значений добавочного характера служит цепочка последовательно взаимосвязанных кадров, которые раскрывают дополнительные смыслы предметов посредством их возможного сравнения. «Только в ряду сменяющих друг друга кадров раскрывается система сходств и различий»<sup>46</sup>.

Опираясь на разработанные идеи особенностей кинематографического языка, Лотман выделяет две коммуникативные тенденции фильма. Первая основывается на жизненном и бытовом опыте зрителя, который воспринимает видимые предметы с точки зрения их функционирования в реальной жизни; посредством чего задаётся некоторая система зрительских ожиданий. Вторая, наоборот, нарушает привычное представление о предметах и приводит к образованию новых смыслов. На протяжении же всего киноповествования эти две тенденции могут периодически менять своё содержание.

Например, если человек, приступающий к просмотру фильма, уже имеет определенный кинематографический опыт, то он будет сопоставлять видимое на экране не только с реальной жизнью, но и с элементами, встречающимися ему в других кинопроизведениях. В этом случае какое-либо ожидание относительно предмета не возникает, и он теряет всякую информативность. В то время как отсутствие возможных ассоциаций, наоборот, становится для человека полной

---

<sup>46</sup> Лотман Ю. М. Указ. соч. С. 25.

неожиданностью. Таким образом, коммуникативное направление, согласно которому будет строиться взаимодействие зрителя и произведения киноискусства, полностью зависит от кинематографического опыта зрителя и его уровня подготовки к восприятию киноинформации.

В своём объяснении коммуникативного сообщения, посылаемого фильмом своему зрителю, Лотман опирается на модель речевого акта, разработанную Р. Якобсоном<sup>47</sup>. Согласно данной модели, адресант (говорящий) посылает адресату (слушающий) сообщение, вызванное определенным контекстом. Сообщение служит передачей кода, который его структурирует. В свою очередь, адресат, принимающий сообщение, должен его раскодировать. При этом каждому из коммуникативных частей речевого акта соответствует отдельная функция языка, которая обуславливает передачу сообщения. Коммуникативная связь может считаться успешной, если адресату удалось раскодировать полученное сообщение.

Однако если Якобсон при разработке речевой схемы уделял больше внимания передаче вербального сообщения, то Лотман пошел дальше и рассмотрел данную схему по отношению к изобразительному искусству, в котором текст складывается не из словесных единиц разных уровней, а из конкретных объектов-знаков. Обращаясь же к определению сущности кинематографа, Лотман отмечает в нём синтез двух повествовательных тенденций - изобразительной и словесной. Так, слова начинают вести себя как изображения, когда на экране появляются титры, либо же когда действия и слова героев сопровождаются визуальным текстом. Кроме того, зритель может видеть в фильме настенные надписи, заголовки газет, книг, литературные цитаты, которые в свою очередь могут служить ключом к пониманию художественной идеи кинопроизведения. Благодаря же визуальным образам, а также мимике, жестам, выражениям тел, зритель может наилучшим образом проникнуться киноисторией. Так, Лотман показывает, как произведение киноискусства

---

<sup>47</sup> Якобсон Р. Лингвистика и поэтика. Структурализм: «за» и «против»: Сборник статей. М., 1975. 198 с.



посредством разных знаков может выстраивать коммуникативную связь со своим зрителем.

В другой своей книге «Диалог с экраном»<sup>48</sup> Лотман обращается к таким элементам киноязыка, как субъективная и объективная точки зрения, рассматривает значение художественного пространства фильма для зрителя. Когда человек смотрит на что-либо, он неизбежно видит разные вещи в зависимости от их расположения, удаленности и хорошей видимости. Кинематограф - единственный из визуальных искусств - обладает наиболее подвижной точкой зрения, которая играет важную роль в построении языка кино. С помощью неё у зрителя появляется возможность смотреть на вещи как с внешней, так и с внутренней стороны. Например, события, происходящие с героем, могут быть увиденны его глазами или глазами стороннего наблюдателя. В зависимости от этого, зритель так или иначе встаёт на позицию смотрящего, мысленно перемещаясь в пространстве.

Художественное «кинопространство — особое пространство, в котором разворачивается жизнь на экране и которое на это время должно стать его, зрителя, жизненным пространством»<sup>49</sup>. Зритель как бы погружается в этот мир и все время, пока длится сеанс, живет его законами. Понимание мира кино со своей внутренней жизнью напрямую зависит от включения зрителя в процесс кинокоммуникации. Образ мира - это всегда индивидуальное видение художником окружающего пространства. Попытка понять его, осмыслить и объяснить в своём кинопроизведении рождает своего рода сообщение, адресованное зрителю. Режиссёр говорит - зритель слушает. Первый занимает более активную позицию, поскольку ему уже заведомо известна информация, которую второму только предстоит узнать. Но новая модель мира не всегда отвечает сложившимся представлениям человека, и в зависимости от того, найдут ли они между собой точки соприкосновения или же разойдутся, так и не поняв друг друга, будет определен уровень взаимодействия между ними.

---

<sup>48</sup> Лотман Ю. М., Цивьян Ю. Г. Диалог с экраном. М., 2014. 304 с.

<sup>49</sup> Лотман Ю. М., Цивьян Ю. Г. Указ. соч. С. 102.

Лотман проводит аналогию между создателем и аудиторией как между двумя соперниками, сражающимися на шпагах. В случае, если побеждает аудитория, значит, фильм был доступен и понятен на уровне сознания тех, к кому он непосредственно обращался. Кинопроизведение будет пользоваться успехом, но при этом не иметь какой-либо художественной ценности и значимости для зрителя. Создатель одерживает победу тогда, когда после просмотра фильма у зрителя остаются некоторые вопросы, он продолжает размышлять над непоясненными моментами и желает их обсудить. Тогда автор как бы перетягивает зрителя на свою сторону и даёт ему возможность увидеть мир «своими глазами».

Идеи Лотмана, высказанные в последующих трудах, которые стали фундаментальными для огромного числа современных исследователей, продолжают развиваться и по сегодняшний день. В статье профессора истории И. П. Пярт «Кино и автокоммуникация»<sup>50</sup> рассматривается модель автокоммуникации<sup>51</sup>, предложенная Лотманом для анализа литературных произведений, в области кинематографа. В отличие от классической схемы речевого действия «Я-ОН», в которой передача информации идёт от адресанта к адресату, в модели автокоммуникации «Я-Я» хождение информации происходит внутри схемы. Примером могут служить дневниковые записи, разговоры с самим собой, пословицы, поговорки, медитация. Всё, что направлено на самого себя и на саморефлексию. В области же киноискусства, говорит Пярт, автокоммуникация может проявляться в закадровом голосе, монологе героев, многократном повторении одних и тех же слов или словосочетаний, чтении дневника, иллюстрирующего события. В последнем случае, зритель может не только наблюдать за действиями фильма, но также видеть, как эти самые действия и герои интерпретируются автором дневника. Дополнительные же голоса и использование внутреннего монолога служат для рефлексивного

---

<sup>50</sup> Пярт И. П. Кино и автокоммуникация. Новое литературное обозрение: теория и история литературы, критика и библиография. 2017. № 147. С. 87-102.

<sup>51</sup> Лотман Ю. М. Автокоммуникация: «Я» и «Другой» как адресаты (О двух моделях коммуникации в системе культуры). Семиосфера. СПб, 2010. С.159-165.

исследования фильма, когда внешний голос направляет зрителя на поиск внутренней истины, особенно той, которую нельзя постичь дискурсивным путём. Даже тогда, когда киноинформация не напрямую обращена к зрителю, автокоммуникация предусматривает наличие адресата, возможно, не в качестве получателя сообщения, а в качестве свидетеля, наблюдающего за событиями.

Рассуждения о специфике коммуникативных отношений между субъектами можно встретить в сборнике теоретических работ М. М. Бахтина «Эстетика словесного творчества»<sup>52</sup>. Согласно его мнению, диалог или диалогические отношения - это своего рода универсальное явление, которое пронизывает все аспекты человеческой деятельности. Сама природа человеческого мышления, сознания априори диалогична. «Жить, - пишет Бахтин, - значит участвовать в диалоге: вопрошать, внимать, ответствовать, соглашаться и т. п. В этом диалоге человек участвует весь и всю жизнь: глазами, губами, руками, душой, духом, всем телом, поступками. Он вкладывает всего себя в слово, и это слово входит в диалогическую ткань человеческой жизни, в мировой симпозиум»<sup>53</sup>.

Особое место в социальной жизни людей отводится искусству, которое способно расширить границы человеческого общения и дать возможность зрителю, читателю, слушателю ощутить, понять, испытать то, что не удастся почерпнуть человеку из обыденной жизни. Основную причину появления искусства Бахтин видит в его возможности быть формой человеческого общения и взаимодействия. Отсюда любое произведение искусства имеет диалогическую структуру, поскольку изначально предполагает акт творчества, ориентированного на эстетическое восприятие «другого».

Произведение искусства приобретает свою художественную значимость только в процессе взаимодействия со зрителем. Человек, осуществляющий акт эстетического восприятия, - истолкователь произведения, который вступает в диалог не только с художественным творением, но и с его автором. «Найти»

---

<sup>52</sup> Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М., 1979. 423 с.

<sup>53</sup> Бахтин М. М. Указ. соч. С. 318.

художника и определить его в структуре художественного произведения, вот задача, которая встаёт перед «воспринимающим».

Бахтин предлагает разделять авторский образ, созданный в произведении, с реальным автором. Каждый художник опредмечивает себя в своём творении. «Выразить самого себя — это значит сделать себя объектом для другого и для себя самого («действительность сознания»)<sup>54</sup>. Зритель, раскладывая художественное произведение на составные элементы, раскрывает его внутренний потенциал и воспроизводит в своём сознании возможный образ художника, его мысли, чувства, настроение и видение окружающего мира.

Думая мыслями другого человека, зритель постепенно начинает отождествлять себя с ним. Общение, возникающее вследствие такого восприятия, происходит в сознании зрителя посредством внутреннего, мысленного диалога, в котором не возникает четкого разграничения между партнерами общения, поскольку в сознании человека одновременно присутствуют два «я», которые попеременно сменяют друг друга. Один субъект сначала мыслит от имени собственного «я», потом от имени «другого я».

Но важная особенность такого диалога состоит в том, что внутренние «я» не сливаются друг с другом, ведь в этом случае, диалог может не состояться и вылиться в монолог с самим собой<sup>55</sup>. Зритель осознает себя как конкретного человека со своим собственным «я», также как он осознает и автора с его «другим я». Он ощущает и понимает «другое сознание» и относится к нему как к мысленному собеседнику. При этом авторское «я», которое было заложено в процессе художественного творчества самим автором, не тождественно тому «я», которое было создано самим зрителем. И если в момент творчества авторское «я» было единичным, то в процессе восприятия оно может множиться в зависимости от числа воспринимающих. Именно поэтому одно и то же произведение искусства может по-разному трактоваться различными группами людей.

---

<sup>54</sup> Бахтин М. М. Указ. соч. С. 289.

<sup>55</sup> Библер В. С. Мышление как творчество (Введение в логику мысленного диалога). М., 2014. 326 с.

Бахтин пристально рассматривает роль зрителя и отходит от речевой модели Якобсона, которая выстраивает только линейный акт общения. Он выступает за построение диалога, предусматривающего обратную связь. Адресат, слушающий и принимающий информацию, не пассивен. Он является своеобразным барометром, который определенным образом реагирует на речь адресанта. Мимика, жесты, выражение лица, смена настроения, всё это является ответной реакцией на коммуникативный акт. «Языковая артикуляция и мимика, вследствие того что они, как и язык, имеют место в жизни, обладают даже гораздо более сильную экспрессивную тенденцией»<sup>56</sup>. Бахтин утверждает, что следует больше внимания уделять позиции «слушающего», поскольку именно её зачастую упускают исследователи, занимающиеся коммуникативной функцией киноязыка.

Бахтин также вводит новое для того времени понятие «надаресат», некий «третий», который незримо присутствует в каждом диалоге и является своеобразным ориентиром для автора при создании своего произведения. Помогая автору сотворить более стройное, организованное и понятное произведение, «надаресат» выступает прообразом возможного адресата, «ответное понимание которого автор ищет и предвосхищает»<sup>57</sup>. Он может способствовать выработке у автора набора ценностей и усиливать чувство внутренней ответственности за то сообщение, которое он хочет донести до широкой аудитории.

Дополнительно данное понятие было осмысленно и применено в области киноискусства О. А. Поздняковой и К. В. Резниковой в статье «Особенности субъектов художественной кинокоммуникации»<sup>58</sup>. «Надаресат» был связан с понятием «идеальный зритель», который обладает набором специальных компетенций, помогающих ему понять знаковую систему произведения киноискусства. В разное время, а также в зависимости от идеологии, под

---

<sup>56</sup> Бахтин М. М. Указ. соч. С. 86.

<sup>57</sup> Бахтин М. М. Указ. соч. С. 305.

<sup>58</sup> Позднякова О. А., Резникова К. В. Особенности субъектов художественной кинокоммуникации. Современные проблемы науки и образования. 2013. № 4.

«идеальным зрителем» понимался не только конкретный человек, но и бог, народ, научное сообщество и т.п. И хотя любое произведение киноискусства открыто для различных интерпретаций со стороны зрителя, проявляющего к нему интерес, оно всё-таки обладает определенной системой знаков, понимание которых способствует лучшему процессу кинокоммуникации.

Про существование некоего «третьего» в коммуникативной связи между зрителем и произведением киноискусства говорил и Р. Барт в своей работе под названием «Третий смысл»<sup>59</sup>. Исследуя кинокадры из фильма «Броненосец Потёмкин» С. М. Эйзенштейна, он выделил три уровня возможных значений: первый - информационный, второй - символический и третий - тот, который ускользает от прямого определения, поскольку остаётся нечто, находящееся за гранью повествовательной структуры фильма. Барт приходит к выводу, что «третьим смыслом» является ничто иное как совокупность скрытых чувств и эмоций, которые мало поддаются рационалистическому объяснению, но которые испытывает зритель на интуитивном уровне на протяжении всего фильма. Именно под этим может пониматься «атмосферность» кино, которая иррациональным образом наделяет произведение киноискусства манящей, притягательной силой и передаёт авторский замысел, читаемый между строк и выходящий за рамки сюжета. «Третий смысл иначе структурирует фильм, не подрывая повествовательности, и, может быть, именно поэтому на его уровне, и только на его, выступает наконец собственно «фильмическое» (filmique). Фильмическое в фильме есть то, что не может быть описано, это представление, которое не может быть представлено. Фильмическое может проявиться лишь там, где кончается язык и артикулированный метаязык»<sup>60</sup>.

Барт видел проблему современных исследователей кинокоммуникации в том, что они пытаются свести весь фильм к грамматике знаков, в то время как сам режиссёр только фрагментарно наполняет его смысловыми знаками, адресованными зрителю. Он предлагал анализировать отдельные фотограммы

---

<sup>59</sup> Барт Р. Третий смысл. М., 2015. С. 104.

<sup>60</sup> Барт Р. Указ. соч. С. 91.

(кинокадры), полагая, что через них можно понять сущность кинопроизведения. Данная мысль получила широкое объяснение в статье «Проблема значения в кино»<sup>61</sup>, в которой Барт вводит два новых ключевых понятия - «означаемое» и «означающее». Как пишет Барт, формирование знака складывается из соединения «означающего», который воплощает форму, и «означаемого», который актуализирует содержание.

«Означающее» в фильме - это то, что зритель сразу замечает после нескольких секунд просмотра кинокартины. Костюмы, декорации, пейзажи, музыкальные композиции, - все эти знаки в полной мере раскрываются на протяжении всего кинопроизведения, но наиболее часто они появляются в начале сюжета, чтобы как можно скорее погрузить зрителя в атмосферу кинофильма.

«Означаемое» же по своей сути концептуально, поскольку воплощает идею, заложенную автором. «Означающее» только облекает в форму саму идею, но никак её не определяет. Отсюда постоянно возникает динамический переход от «означающего» к «означаемому», и чем лучше будет установлена связь между ними, тем выше будет степень искусности кинематографического сообщения.

Причем, как отмечает Барт, «означаемое» превалирует над «означающим», поскольку оно представляет собой то, что непременно приходится домысливать. Именно поэтому зритель должен обладать тем же набором культурных кодов, что и автор, чтобы кинокоммуникация состоялась.

Другой теоретик культуры, итальянский философ и учёный У. Эко видел особенность визуальной коммуникации в способности иконического знака отражать реальность посредством многочисленных интерпретаций. В своей работе «Отсутствующая структура»<sup>62</sup> он трактует иконический знак как континуум, из которого невозможно выделить отдельные, смыслообразующие элементы, обладающие собственным смыслом как в естественном языке. «Знаки рисунка не являются единицами членения, соотносимыми с фонемами языка, потому что они лишены предзаданного значения, сам факт их наличия или

---

<sup>61</sup> Барт Р. Проблема значения в кино. Система моды. Статьи по семиотике культуры. М., 2018. С. 358-365.

<sup>62</sup> Эко У. Отсутствующая структура. СПб., 2006. 544 с.

отсутствия еще не определяет однозначно смысла сообщения, они значат только в контексте и не значат сами по себе»<sup>63</sup>. Если в естественном языке каждая единица уже изначально наделена конкретным значением, то в визуальном она начинает приобретать свой смысл только по мере получения сообщения адресатом.

Однако прежде чем достигнуть своего адресата визуальное сообщение должно пройти через несколько этапов или уровней декодирования. Эти уровни, выделенные Эко, располагаются в следующем порядке: сначала возникает код восприятия, когда адресат только получает визуальное сообщение и готовится его принять, сразу же за ним срабатывает код узнавания, который активизирует в сознании зрителя уже имеющийся культурный и кинематографический опыт. После идёт код передачи, подготавливающий условия для функционирования других кодов. Затем включаются тональные коды, которые наделяют знак определенной характеристикой. Иконические, которые образуют фигуры и характеризуются подвижностью и изменчивостью. Далее иконографические коды наделяют иконические устойчивым признаком и содержанием. Коды же вкуса и сенсорные коды выявляют культурные конвенции. Риторические коды представляют собой изобразительное решение визуального сообщения. Стилистические воплощают авторский индивидуальный почерк. Завершается всё кодами бессознательного, которые вызывают в сознании зрителя характерные представления и ассоциации.

Легкость прочтения тех или иных иконических знаков, согласно Эко, зависит от того, внутри какого культурного ареала происходит взаимодействие зрителя и произведения киноискусства. Поскольку передача любого визуального сообщения ещё на уровне своего создания обусловлена культурно-антропологическими кодами, которые закладываются у человека с момента рождения и окончательно формируются в ходе воспитания и образования. Выходя за пределы культурного ареала, визуальное сообщение перестаёт быть

---

<sup>63</sup> Эко У. Указ. соч. С. 137.



понятным и читаемым зрителем. В этом случае, автор должен предоставить зрителю объяснение декодируемых знаков.

Таким образом, за любой передачей визуального сообщения Эко склонен видеть культурный феномен, за иконическими знаками, вызывающими возможные ассоциации, определенный код. Реальность, которую воспроизводит кинематограф, является результатом взаимодействия знаков, конструирующих и интерпретирующих её.

Среди современных исследователей коммуникативной природы кино можно выделить целый ряд представителей современных культуры и искусства, которые подходят к рассмотрению художественной коммуникации с разных позиций. В них отмечается как приверженность и продолжение идей ученых, стоявших у истоков изучения кинокоммуникации, так и развитие новых аспектов особенностей восприятия экранного изображения.

Так, например, искусствовед М. В. Тарасова в своей монографии «Теория и практика диалога зрителя и произведения искусства»<sup>64</sup> отмечает виртуальный характер художественной кинокоммуникации, который в отличие от других видов искусства, предстаёт наиболее наглядно. В момент просмотра кинопроизведения, которое постоянно появляется и исчезает на киноэкране, зритель может наблюдать искусственный вымышленный мир героев, разыгрывающих в это время определенную сцену. Зритель намеренно вводится в искусственный мир кино, в котором кажущаяся достоверность на самом деле является умелой игрой актёров и работой кинооператора. Тем самым, киноискусство даёт своему зрителю возможность погрузиться в тот мир и прожить ту ситуацию, которые невозможны в обыденной жизни человека. При этом важной чертой зрителя, считает Тарасова, является умение отличить правду от киновымысла в виртуальном мире кино.

Своеобразие современных исследований кинокоммуникации состоит в том, что теперь под автором произведения киноискусства понимают творческую группу людей, которые посредством языка кино формируют кинособщение.

---

<sup>64</sup> Тарасова М. В. Теория и практика диалога зрителя и произведения искусства. Красноярск, 2015. 236 с.

Теперь, как отмечает Тарасова, понятие автора, как создателя произведения киноискусства, расширяется до понятия съёмочной группы, включающей в себя всех членов творческой команды: сценариста, оператора, монтажера и композитора. Все вместе они являются соучастниками творческого процесса, в котором роль каждого незаменима.

Многоаспектностью также обладает и художественный материал, из которого складывается коммуникативное сообщение. Кинопленка, камера, осветительные приборы, монтажные инструменты, оборудование, реквизит, всё это в равной степени задействуется членами съёмочной команды и несёт в себе смысловую нагрузку, которая может с разных сторон быть интерпретирована зрителем.

Роль художественного материала в зрительском восприятии киноизображения подчеркивает и профессор, доктор искусствоведения В. Ф. Познин в своем труде «Изобразительное и звуковое решение экранного произведения»<sup>65</sup>. Используя необычные средства художественной выразительности, такие как разное освещение, нестандартные ракурсы съемки, оптические иллюзии, можно добиться совершенно нового, интересного изображения обычной, на первый взгляд, совсем не примечательной вещи. Стремясь произвести нужное впечатление на зрителя, художники, операторы, режиссёры задействуют все возможности аудиовизуального изображения.

Современный зритель, по словам Познина, теперь совершенно иначе воспринимает коммуникативное сообщение. Получая информацию с экрана, зритель не только сосредотачивается на семантическом характере киноизображения, но также обращает внимание и на его эстетическую сторону. Зрителю мало просто считывать знаки с экрана, ему необходимо, чтобы они были показаны образно, интересно и выразительно.

Ракурсная съемка способна удивить неожиданным положением предмета в кадре и выразительной точкой зрения на него. Игра света и тени придает

---

<sup>65</sup> Познин В. Ф. Изобразительное и звуковое решение экранного произведения: учебное пособие. СПб, 2015. 236 с.

изображению экспрессивности. Ускоренное или замедленное движение объекта по-новому раскрывает знакомые явления. Подобные операторские приемы совершенно иначе активизируют умственную и аналитическую работу зрителя, заставляют его пристальнее всматриваться в предметы, помогают ориентироваться в знаковых особенностях кинопроизведения.

Всё, что отличает эти приемы от обычного ведения киноповествования, это таинственность, недосказанность и загадка, которую они создают в фильме и пробуждают в зрителе интерес и воображение. Как подмечает автор, любое кинопроизведение, имеющее художественную ценность, обладает полифоничностью, поскольку эстетическая киноинформация многоуровневая и многослойная. Фильмы, которые по праву считаются выдающимися, тем и отличаются от других работ, что с каждым новым просмотром открываются новые детали, углубляющие понимание зрителя в основной художественной идеи фильма.

Полноценное восприятие киноискусства, согласно Познину, возможно только при реализации всех потенциальных способностей субъектов творческого процесса. Со стороны произведения киноискусства - это формирование целостной системы знаков и объективных значений, со стороны зрителя - правильное их декодирование. Ощутить настоящее воздействие киноискусства можно только полностью переместившись из собственного мира в другой, экранный мир.

Другой российский исследователь и кинокритик М. Ю. Кувшинова, автор работы «Кино как визуальный код»<sup>66</sup>, говорит о том, что диалог зрителя с произведением киноискусства начинается ещё задолго до того, как зритель приходит в кинотеатр, чтобы посмотреть его.

В эпоху современной технологической ситуации, когда информация распространяется со скоростью света и любой желающий может узнать её одним нажатием кнопки, кино всё чаще стало выходить за рамки киноэкрана. Ещё до начала премьеры организованная дистрибьюторами прокатная компания фильма

---

<sup>66</sup> Кувшинова М. Ю. Кино как визуальный код. СПб., 2014. 304 с.

постепенно публикует информацию об актерах, режиссёре, съёмочном процессе кинокартины, чтобы вызвать неподдельный интерес и любопытство у публики. По мере же приближения выхода кинокартины на большие экраны «дразнящая» информация о фильме начинает появляться гораздо чаще. Тем самым, возведенная пиар кампания вокруг фильма становится такой же неотъемлемой его частью, как и основной художественный замысел кинопроизведения, обладает такой же значимостью, как и сам фильм.

Современный зритель практически лишен возможности не знать что-либо о фильме до его просмотра. Человека буквально нагружают информацией посредством различных фото и видеофайлов, фрагменты из которых можно было бы использовать для воссоздания всего фильма. Так, ещё задолго до его просмотра у человека складывается субъективное отношение и впечатление относительно данного фильма. И этим, по мнению Кувшиновой, плоха такая предкоммуникативная фаза кино, поскольку зрительское ожидание не всегда совпадает с реальностью, увиденной на экране.

Однако кинокоммуникация продолжается даже тогда, когда зритель уже посмотрел произведение киноискусства. Так называемая посткоммуникативная фаза проявляет себя в осмыслении, обсуждении и анализе визуальной информации, в выработке общих представлений о творчестве режиссёра, в получении кинематографического, культурного или жизненного опытов. Отражение зрительского мнения о фильме можно также встретить в фотографиях, сделанных во время или после просмотра, в отзывах или рецензиях. Даже в цифровом пространстве после премьеры кадры из фильмов продолжают существовать, «превращаясь в гигабайты статичных и анимированных картинок, звуковых и видеофайлов. Если зайти в социальную сеть, ориентированную главным образом на визуальную информацию, можно убедиться в том, что фильм Трюффо «Четыреста ударов» (1959) жив, что «Американский психопат» (2000) Мэри Хэррон жив, что «Заводной апельсин»

(1971) Кубрика жив, как живы ещё тысячи фильмов, когда-то снятых и до сих пор поминаемых ежеминутно»<sup>67</sup>.

Что же касается зарубежных исследований кинокоммуникации, то данная область представлена современными теоретиками кино Т. Эльзессером, профессором факультета исследований кино и телевидения в университете Амстердама, и М. Хагенером, профессором современных медиа в Марбургском университете. В своей книге «Теория кино. Глаз, эмоции, тело»<sup>68</sup> авторы совершенно по-новому подходят к рассмотрению основных положений теории кино и предлагают взглянуть на них через призму чувственного и сенсорного опыта зрителя.

Пытаясь ответить на ряд концептуальных вопросов, касающихся взаимосвязи между кино, восприятием и телом, авторы говорят о том, что классическая или лакановская кинотеория, сосредотачивая своё внимание на восприятии визуальной информации, совершенно игнорируют значимость человеческого «тела, которое является непрерывной воспринимающей поверхностью и основным принципом пространственной и временной ориентации даже в кино»<sup>69</sup>.

Современное киноискусство начинает всё чаще обращаться к зрителю мультисенсорно, задействуя несколько его органов чувств одновременно. Соответственно, перед киноведением встаёт задача - реабилитировать значение тела в восприятии кинопроизведения и использовать его чувственные ощущения в качестве предмета рефлексии от кинопросмотра. Кинокоммуникация, по словам авторов, выходит на новый, более чувственный уровень и теперь «видеть - больше не значит знать, и зрительная проверка больше не является гарантией истины»<sup>70</sup>.

Кинематограф теперь представляет собой не только набор семантических значений, которые зритель должен раскодировать, он ещё является и объектом

---

<sup>67</sup> Кувшинова М. Ю. Указ. соч. С. 43.

<sup>68</sup> Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб., 2016. 440 с.

<sup>69</sup> Эльзессер Т., Хагенер М. Указ. соч. С. 203.

<sup>70</sup> Эльзессер Т., Хагенер М. Указ. соч. С. 213.

для расширения чувственного опыта. Изменение способа репрезентации с визуального на тактильный влечёт за собой и разработку новых форм выражения и анализа. Эмоциональный отклик зрителя, его тело и чувственность, являются для авторов полем возможных интерпретаций, а «включение тела в теорию кино - способом выйти из тех тупиков, в которые зашла теория репрезентации, а также привлечь более разнообразные подходы к концептуализации кинематографического опыта»<sup>71</sup>.

Эльзессер и Хагенер, разбираясь в метафорических понятиях кино как окна, двери, зеркала, глаза, кожи, органа слуха и мозга, приходят, наконец, к идеи «цифрового тела» как будущего не только кинематографического, но и антропологического проектов в целом. С приходом цифрового кино и развитием виртуального пространства возникает новая координация чувств «глаз-рука», которые стирают дистанцию в созерцательном общении с авторским кино и открывают новую форму взаимодействия зрителя и произведения киноискусства. Новый формат требует дополнительного осмысления, попытка которого будет сделана в следующей главе.

Обобщая вышесказанное, можно сделать вывод, что несмотря на то, как в разное время различные исследователи подходили к вопросу художественной коммуникации зрителя и произведения киноискусства, все они указывали на высокую значимость диалогической природы визуальной информации. Если на начальном этапе изучения кинокоммуникации, исследователи отводили ведущую роль фильму и его семантическим значениям, то со временем они стали больше внимания уделять роли зрителя и его субъективному восприятию. Технологические и социальные преобразования, которые происходят в цифровую эпоху, влекут за собой и перемены в научной среде, требующие новых подходов, которые позволили бы исследовать кинематограф в его перманентной изменчивости.

---

<sup>71</sup> Эльзессер Т., Хагенер М. Указ. соч. С. 259.

## **1.2 Трансформация диалога в системе современных интерактивных медиа**

Современную эпоху называют эпохой цифровых технологий, эпохой информатизации, глобализации, постиндустриальной эпохой. Эти названия отражают глубину изменений, преобразовавших социальную сторону жизни людей, культуру и искусство.

Появление новых технологий, давших толчок к образованию новых видов искусств, в частности, кинематографа, тенденция к синтезу искусств, смешение жанров и повсеместное внедрение техники в творческий процесс обозначили переход в новую эру коммуникации. Увеличение скорости обмена информацией, видоизменение способа её получения и производства, всё это не только полностью изменило картину мира, но и превратило мир в единое диалоговое пространство. Возникает новый термин «медиа», который означает и информационную среду, и пространство коммуникации, и средства массовой информации. «Именно медиакultura на новом уровне технических возможностей (спутниковое телевидение, видео, интернет и т.д.) эффективно создает невиданные прежде возможности для диалога культур в глобальном (диалог культур наций, стран), в межличностном, и в интровертном (внутриличностном) уровнях»<sup>72</sup>.

Влияние глобальных изменений, происходящих в современном искусстве, наиболее полно изложил кандидат искусствоведения Е. С. Чичканов в своей работе «Интерактивность как форма диалога в пространстве цифрового экранного произведения»<sup>73</sup>. Он не только исследовал исторические предпосылки появления интерактивного взаимодействия в кинематографе, но и выделил ряд основных форм диалога, возникших с развитием современных медиа.

Согласно Чичканову, термин «интерактивность» (от англ. interaction - взаимодействие), который подразумевает, что взаимодействующие стороны

---

<sup>72</sup> Федоров А. В. Медиаобразование в контексте теории диалога культур. Школьные технологии. 2013. №3. С. 212-216.

<sup>73</sup> Чичканов Е. С. Интерактивность как форма диалога в пространстве цифрового экранного произведения: диссертация кандидата искусствоведения: 17.00.09. СПб, 2011. 165 с.

должны оказывать взаимное влияние и воздействие друг на друга, стал активно применяться в искусстве со второй половины XX века. Важными факторами, определившими востребованность и популярность интерактивных цифровых произведений, стали изменения, касающиеся современного зрителя. Помимо того, что современный зритель - это достаточно грамотный и опытный пользователь, для которого электронные устройства являются привычными инструментами, изменения в сознании человека произвел и художественный авангард, возникший в XX веке. Именно он заложил в зрителе идею о том, что художественное произведение является также областью игры и эксперимента<sup>74</sup>.

Также такие общекультурные тенденции, как перенос акцента с результата творческой деятельности на процесс создания произведения, «десакрализация» роли творца, интерес авторов к мимолетным впечатлениям, обыденным (не срежиссированным, не приукрашенным) событиям жизни, потеря произведением искусства статуса исключительности, сыграли решающую роль в формировании нового типа эстетического сознания, ориентированного на диалог.

Сначала со стороны художественного авангарда, затем со стороны искусства в целом возрастающий интерес к возможностям новой техники стал определяющим в культуре XX века. Авторы волновала способность организации взаимодействия зрителя с произведением искусства посредством технических средств. При этом эстетическому осмыслению подвергались все уровни художественной коммуникации: между автором и произведением, зрителем и произведением, зрителем и автором.

Чичканов рассматривает применение технических средств для организации диалогового взаимодействия со зрителем в их исторической ретроспективе.

Первым из средств массовой коммуникации, которое открыло новые пути для реализации творческого потенциала художников, стало радио. В качестве

---

<sup>74</sup> Шехтер Т. Е. Современный художественный процесс: основные тенденции и перспективы развития. Современное искусство и отечественный художественный рынок. 2005. С. 21-45.



примера Чичканов приводит известную радиопостановку режиссёра Орсона Уэллса<sup>75</sup>, который стилизовав литературное произведение под существующие радиовыпуски, создал поистине уникальное аудиальное творение. Автор силой популярного на тот период времени коммуникационного канала обращался к широкой аудитории, задействуя весь звуковой опыт слушателя. Ограничение лишь звуковой информацией стимулировало работу воображения и памяти слушателя, способствовало актуализации внутреннего диалога человека как с самим собой, так и с мировой художественной культурой.

Однако задействование лишь одной чувственной стороны человека не могло обеспечить полноценного развития диалога, именно поэтому следующим этапом организации художественного взаимодействия стала телефония. Экспериментирование с телефонами и устройствами, способствующими передаче графической информации по телефонным проводам, привело к художественному опыту, в котором автор произведения через телефонную связь отвечал на вопросы зрителей<sup>76</sup>. Его образ транслировался на большие экраны, а его ответы передавались по громкоговорителям. Телефония позволила расширить художественные возможности автора, организовав процесс «сотворчества», и установив «обратную связь» со зрителем.

С развитием глобальных коммуникационных технологий на смену телефонии пришло телевидение, которое сформировало новый способ взаимодействия зрителя и экранного искусства, основанного на синтезе всех художественно-выразительных форм. Постепенно стали видоизменяться пространственно-временные характеристики восприятия произведения, которые базировались на моменте «здесь и сейчас». Как подчеркивает Чичканов, использование смысловых, изобразительных и звуковых элементов выразительности телевизионного экрана позволили создать комфортное

---

<sup>75</sup> Американский кинорежиссёр, актёр, сценарист, который работал в театре, на радио и в кино. В 1938 году в Нью-Йорке поставил радиоспектакль по роману Герберта Уэллса «Война миров».

<sup>76</sup> В 1985 году в галерее Лос-Анджелеса Ричард Крише организовал проект «Работа мозга». Профессор Бадер, сидел на сцене, окруженный картинами, на которых были изображены виды города Граца до и после «хрустальной ночи» 1938 года. Между музеем Лос-Анджелеса и мемориалом в Граце была установлена телефонная связь.

пространство для зрительского восприятия. Художественные же возможности экранного искусства значительно расширили творческую работу художника над формой и содержанием, жанром и стилем.

Однако проблема преодоления дистанции между зрителем и произведением искусства, к которой постоянно обращались на протяжении всего XX века, была решена только с появлением персональных компьютеров. В этом плане современная коммуникационная интернет-среда обладает неограниченными возможностями: для автора - это новая эпоха творческого мышления, для произведения - новый способ существования, а для зрителя - новые условия восприятия. Пассивная, по своей сути, форма зрительского восприятия экранного послания заменяется активной интеграцией зрителя в саму структуру произведения. На смену одностороннего общения приходит диалог, обмен мнениями и творческое взаимовлияние.

Наиболее же полно и масштабно возможности интерактивного взаимодействия реализуются в современной форме экранного произведения - мультимедийном искусстве. Современное мультимедийное произведение представляет собой художественную область, в которой происходит объединение и синтез всех доступных форм представления визуальной информации: графика, фотография, анимация, текст, звуковое сопровождение. Все формообразующие элементы художественного произведения популяризируют общение и коллективное творчество, поощряют познавательную и творческую активность зрителя, располагают к игровому взаимодействию и эксперименту. Интерактивность, как отмечает Чичканов, в этом случае играет определяющую роль.

Доминирование экранной культуры, в рамках которой сегодня и существует большинство форм и приёмов взаимодействия с индивидуальным и массовым сознанием зрителя, значительно расширяет сферу диалогического взаимодействия в структуре автор-произведение-зритель. Происходит ряд существенных изменений, которые влияют на функции каждого участника коммуникации. Ещё В. Беньямин в своём эссе «Произведение искусства в эпоху

его технической воспроизводимости»<sup>77</sup> отмечал, что наблюдается своеобразная «демократизация» искусства. Автор больше не воспринимается как художник, обладающий «эмпирической уникальностью», произведение становится более открытым к изменениям и интерпретации, а зритель приобретает роль соавтора.

Как уже было сказано, в стремительно развивающемся мире современных интерактивных медиа наблюдается трансформация диалога. Чичканов выделяет несколько форм, не свойственных классической коммуникации.

**Автор-автор.** Коллективное творчество объединенных между собою авторов, которые создают произведение, основываясь на ряде правил и параметров. Они могут находиться в разных городах или говорить на различных языках, но быть взаимосвязаны между собой одной творческой идеей, задачей, художественным принципом или последовательностью действий.

**Внутренний диалог автор-произведение.** Фиксация мозговой активности автора во время художественного творчества. Происходит проникновение современных технологий в чувственный мир человека, которые запечатлевают так называемый «поток сознания» в виде энцефалограмм, превращающихся затем художниками в произведения искусства.

**Автор-новые технологии.** Использование компьютерных технологий в качестве инструмента художника, который позволяет не только создавать и воспроизводить произведения искусства, но и может являться частью их воспроизведения и даже соавтором. Так, компьютер становится посредником диалога, а связь между зрителем и автором происходит через систему ввода.

**Произведение-среда.** Вынесение и адаптирование художественного произведения в окружающее пространство, для которого оно изначально не предназначено. Впоследствии сама окружающая среда начинает наделять произведение дополнительными смыслами и становится творением автора, который организует диалоговое взаимодействие.

**Произведение-профессиональный зритель.** Доступность современных технологий привела к развитию критического мышления зрителя, который

---

<sup>77</sup> Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. М., 1996. 240 с.

обладает пониманием творческого процесса, широким спектром знаний и хорошо разбирается в художественной культуре. В диалоге с произведением он может не только дать профессиональную оценку, но и открыть новые пути познания для других зрителей.

**Произведение-копия.** Технологии кино и видео позволяют фиксировать при помощи камер происходящие события (спектакли, концерты), и выразительными средствами кинематографа, такими как монтаж, движение камеры и крупность кадров, переносить запечатленное в экранную форму. Образуется новая диалоговая структура, в которой происходит взаимодействие оригинального произведения и его экранной копии.

**«Зритель-исполнитель»-произведение.** Принимая непосредственное участие в формировании целостного облика произведения, зритель становится исполнителем, деятельность которого по-новому интерпретируют авторский замысел. Своими действиями зритель, вписанный в контекст произведения, даёт ему развитие и тем самым получает определенный художественный опыт.

**Зритель-зритель.** Ситуация, когда произведение выступает лишь в роли объединяющей среды, где автор создаёт параметры и условия, а зрители сами сосуществуют в них. Таким связующим пространством выступает виртуальная реальность, в которой зрители могут свободно делиться своим опытом и результатом взаимодействия, а их диалог будет оказывать влияние на дальнейшее восприятие произведения.

**Зритель-совокупность произведений.** Взаимодействие зрителя с несколькими разноплановыми произведениями, которые размещены в едином пространстве, вписаны в определенный контекст и демонстрируются последовательно. Такая совокупность произведений актуализирует определенную художественную идею и выводит зрителя на непосредственный контакт.

**«Зритель-соавтор»-автор.** Автор создаёт условия, при которых определенные действия зрителя оказывают художественный эффект на произведение. Зритель задуман как соучастник творческого процесса, потому он

может оказывать влияние на дальнейшее развитие произведения. Чем больше участие зрителя, тем сильнее меняется произведение, тем значительнее становится его соавторство.

Последнее взаимодействие из представленных форм неклассического диалога составляет суть интерактивного экранного произведения, которое представляет собой бесконечно вариативную возможность коммуникации зрителя и произведения искусства.

Поскольку предметом нашего научного интереса является именно взаимодействие зрителя с интерактивным фильмом, как одной из активно развивающейся в последнее время формы диалога, следует наиболее полно углубиться в понимание природы интерактивного взаимодействия и рассмотреть ряд научных работ, посвященных данному вопросу.

Возможность зрителя своими действиями влиять на развитие и изменение сюжета интерактивного произведения связана со свойством «открытости» произведения. Свобода интерпретации, субъективность зрительского прочтения, многообразие творческой активности открывают для зрителя поле всевозможных действий. Идею «открытости» художественного произведения в своё время активно развивал У. Эко<sup>78</sup>. Он один из первых начал говорить о том, что искусство многозначно и открыто для трактовок и наполнения смыслами. Авторы художественных произведений для того, чтобы вовлечь зрителя в диалог, стремятся достичь определенного уровня открытости, поскольку без него общение невозможно, как и невозможно художественное творчество в принципе. Потому произведения искусства, в частности интерактивные, создаются с опорой на предполагаемый образ зрителя, и само произведение полностью реализует свой потенциал только при его участии.

Рассматривая роль коммуникативной функции искусства, кандидат искусствоведения И. И. Югай в своей работе «Медийное искусство как форма коммуникативной деятельности»<sup>79</sup>, говорит о том, что взаимодействие зрителя с

---

<sup>78</sup> Эко У. Открытое произведение. М., 2018. 512 с.

<sup>79</sup> Югай И. И. Медийное искусство как форма коммуникативной деятельности. Вопросы культурологии. 2011. № 12. С. 28-32.

интерактивным произведением не ограничивается только виртуальным взаимодействием с персонажами и предметами созданного автором мира. Пережитое и прочувствованное автором произведение на этапе своего создания в дальнейшем также переживается и самим зрителем. Причём от того, насколько сильно зритель проникнется историей главных героев и установит эмоциональную связь с ними, будет зависеть успех коммуникации. Идентификация с действующими персонажами как выразительное средство интерактивного кино способно вызвать активное соучастие зрителя.

Применение современных коммуникативных технологий в художественном творчестве, по мнению Югай, обусловлено не только тем, что они имеют высокую информационную емкость, скорость тиражирования, создают максимальную убедительность с помощью чувственного восприятия и являются доступными, но и тем, что участвуют в реализации разных граней человеческого общения. Ещё российский философ и культуролог М. С. Каган говорил о том, что «человек испытывает нужду в себе подобных как соучастниках единых материально-практических, практически-духовных и чисто духовных действий»<sup>80</sup>. Интерактивное же произведение как раз отвечает на эту потребность, моделируя виртуальную реальность, в которой существует определенный контекст для взаимодействия людей, вступающих в коммуникацию.

Вопросом взаимосвязи появления интерактивного кино и развития современной культуры и науки в целом занимается ряд исследователей. Одни из них В. А. Родин, Т. В. Довбыш и Т. Л. Михайлова<sup>81</sup> рассматривают цикл движения от этапа, на котором находится современное общество, к уровню развития визуальных эффектов в кино. Они говорят о том, что наука и культура, достигнув высшей степени своего развития, совершенствуют технические устройства и предметы, которыми впоследствии пользуется кино при создании фильма. Созданный фильм задействует новые технологии, которые производят

---

<sup>80</sup> Каган М. С. Философия культуры: учеб. пособие для академического бакалавриата. М., 2018. 353 с.

<sup>81</sup> Родин В. А., Довбыш Т. В., Михайлова Т. Л. Технологии будущего - через призму визуальных эффектов кинематографа. Международный студенческий научный вестник. 2018. № 3-6. С. 976-983.

переворот в общественном сознании. Это оказывает влияние на культуру общества и тем самым способствует формированию новых визуальных представлений у зрителей. Таким образом, наука взаимодействует с людьми через кино, которое, в свою очередь, открывает новые возможности для коммуникации с ним.

Другие исследователи М. В. Никонов<sup>82</sup>, и Э. В. Алиев<sup>83</sup>, рассуждая о закономерном и своевременном образовании интерактивного кино, отмечают, что с созданием новых коммуникационных технологий произошли и кардинальные сдвиги во всех сферах жизнедеятельности человека. Динамические изменения процессов функционирования общества вызвали соответствующую реакцию в культуре и искусстве. В частности, искусство стало активно менять свой характер и обогащаться выразительными средствами интернет-среды, которая стала предлагать новые способы виртуализации, отличающиеся высокой интенсивностью. «Если до наступления эпохи новых технологий искусство было именно технологией виртуализации реальности, то сегодня эта граница стирается»<sup>84</sup>.

Группа исследователей, занимающихся изучением интерактивного кино как нового вида искусства, прослеживает параллели особенностей интерактивного произведения с другими областями художественной культуры. Так, О. Ю. Мартынова<sup>85</sup> говорит о том, что аналогично возникновению интерактивного кино в литературе развивался особый жанр «книг-игр», принцип которых строился на том, что вся книга делилась на пронумерованные параграфы, в конце которых предлагалось выбрать действие или условие. Выбор соответствовал номеру, на который нужно было перейти, чтобы продолжить читать книгу. Как правило, книга имела несколько основных концовок, которые раскрывали сюжет.

---

<sup>82</sup> Никонов М. В. Кинематограф нового типа. Научное мнение. 2014. № 1. С. 95-100.

<sup>83</sup> Алиев Э. В. Новые «языки» культуры: взаимовлияние интернет-технологий, телевидения, кино. Вестник Томского государственного педагогического университета. 2014. № 2. С. 56-58.

<sup>84</sup> Алиев Э. В. Там же. С. 56.

<sup>85</sup> Мартынова О. Ю. Вариативный нелинейный сюжет и его проявления в современной медиа-культуре. Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем и проектных технологий (Цифровая революция - 2017). Сборник статей. 2017. С. 142-146.

Также интерактивное взаимодействие можно обнаружить и в театральном искусстве<sup>86</sup>, в котором разрабатываются универсальные способы вовлечения человека в художественное пространство, и в изобразительном<sup>87</sup>, которое наиболее глубоко позволяет зрителям увидеть, познать и прочувствовать музейный предмет. Таким образом, можно сказать, что интерактивность в разной степени присуща многим видам искусства, а рассмотрение интерактивного кино с разных позиций художественного творчества говорит о том, что оно наравне с уже устоявшимися и общепризнанными видами искусства является полноправной частью всего многообразия мировой художественной культуры.

При разговоре об интерактивном кино невозможно обойти стороной и технический аспект интерактивного произведения. Е. В. Дубенцова в своей статье «Интерактивные произведения как результат влияния мультимедийных технологий на современный кинопроцесс»<sup>88</sup> указывает на то, что с развитием телевизионной техники появилась возможность задействовать всю область экрана, добавлять анимацию, текст и использовать графический интерфейс. Зритель благодаря современным устройствам может выбирать при просмотре различные ракурсы, менять крупность кадра и даже варианты развития сюжета. Всё это заставляет совершенно по-новому посмотреть на произведения киноискусства, которые обладают наиболее развитыми аудиовизуальными формами.

В работе «Интерактивные и нелинейные сюжеты в кино»<sup>89</sup> группа ученых - И. Д. Кожевников, А. В. Меженин, Д. И. Бурлов - выделяет ряд художественных и технических особенностей, которые обуславливают создание интерактивного произведения. В первую очередь, это индивидуальное взаимодействие зрителя с интерактивным произведением. Поскольку фильм

---

<sup>86</sup> Григорьянц Н. В. Театральный интерактив как модель коммуникации современной культуры. Вестник Томского государственного университета. 2014. № 383. С. 73-77.

<sup>87</sup> Чулкина Т. И. Мультимедиа в музее: особенности режиссуры. Проблемы подготовки режиссёров мультимедиа: материалы VII Всероссийской научно-практической конференции. 2015. С. 62-64.

<sup>88</sup> Дубенцова Е. В. Интерактивные произведения как результат влияния мультимедийных технологий на современный кинопроцесс. Молодой исследователь Дона. 2017. №5. С. 191-194.

<sup>89</sup> Кожевников И. Д., Меженин А. В., Бурлов Д. И. Интерактивные и нелинейные сюжеты в кино. Альманах научных работ молодых ученых Университета ИТМО: материалы XLVI научной и учебно-методической конференции. 2017. С. 141-144.



предусматривает активное участие зрителя в построении сюжета, то его достаточно сложно адаптировать под массовый просмотр. Отсюда возникает следующая особенность - хронометраж, который варьируется от времени прохождения зрителем фильма. Поиск оптимального инструмента для взаимодействия приводит к другой характерной черте - использованию устройств, которые не будут отвлекать от просмотра и мешать погружению в мир интерактивного повествования.

Наряду с другими авторами М. А. Нифантьев<sup>90</sup> и В. Н. Новиков<sup>91</sup> также уделяют большое внимание такому приему управления художественной реальностью, как монтаж. Зритель получает возможность варьировать сюжет произведения, менять скорость демонстрации и порядок кадров, но для того, чтобы просмотр был максимально гармоничным для зрительского восприятия, необходимо учитывать, через какие промежутки времени зритель может воздействовать на экран. В момент, когда на экране будут появляться какие-либо инструменты (кнопки или панели), оказывающие влияние на дальнейшее развитие событий, необходимо не допускать полной остановки видеоряда, чтобы не прерывать линию повествования. Для зрителя гораздо лучше будет, если действие будет не останавливаться, а немного замедляться, либо создатели фильма будут использовать незаметную «перебивку».

Ряд современных исследователей Г. К. Щенников<sup>92</sup>, И. И. Югай<sup>93</sup>, Н. Е. Балашова<sup>94</sup> и М. В. Каманкина<sup>95</sup> сходятся во мнении, что интерактивный подход в создании произведения киноискусства заставляет по-новому посмотреть на общепринятое отношение к режиссёрской работе и роли автора как творца в

---

<sup>90</sup> Нифантьев М. А. Развитие монтажа как средства выражения режиссёрской мысли. Проблемы подготовки режиссёров мультимедиа: материалы VII Всероссийской научно-практической конференции. 2015. С. 96-98.

<sup>91</sup> Новиков В. Н. Эстетика интерактивности: между игрой и фильмом. Смотреть или играть? Вестник ВГИК. 2018. №2. С. 50-60.

<sup>92</sup> Щенников Г. К. Мультимедиа и режиссура. Новый визуальный язык - новые границы выражения. Университетский научный журнал. 2015. №16. С. 170-180.

<sup>93</sup> Югай И. И. Интерактивность как фактор модернизации языка экранного искусства. Проблемы подготовки режиссёров мультимедиа: материалы VII Всероссийской научно-практической конференции. 2015. С. 74-75.

<sup>94</sup> Балашова Н. Е. Интерактивное кино: настоящее и будущее. Неделя науки и творчества - 2017. Материалы Межвузовской научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых. 2017. С. 59-62.

<sup>95</sup> Каманкина М. В. Кинофильм и видеоигра: сравнительный анализ двух видов экранного искусства. Кино в меняющемся мире. Сборник статей. 2017. С. 142-161.

целом. Интерактивный формат с использованием новых аудиовизуальных средств, создавая уникальную реальность для каждого зрителя, требует от своих создателей более глубокого понимания и владения новыми возможностями цифровой среды. Осознание того, как интерактивные произведения влияют на способ формирования художественной реальности, может помочь авторам наилучшим образом донести идею своего произведения до зрителя.

Таким образом, с развитием современных мультимедийных технологий происходит трансформация диалога, которая ведет к переориентации ролей художника и зрителя, синтезу видов и жанров художественного творчества и появлению более сложных форм коммуникации зрителя и произведения киноискусства. Определением всех технических и технологических инноваций в современном искусстве может стать интерактивность, которая совмещает в себе predisposedность современных произведений к развитым технологиям и их ориентирование на диалогическое взаимодействие.

## **2. ХУДОЖЕСТВЕННО-ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИНТЕРАКТИВНОГО ИГРОВОГО КИНО**

В данной главе подробно рассматривается специфика художественно-выразительных средств интерактивного кинопроизведения «Чёрное зеркало: Брандашмыг», его способы конструирования времени и пространства через визуальные образы и формы взаимодействия и коммуникации со зрителем. Поскольку интерактивные цифровые произведения относятся к новой области художественной практики и представляют собой новый вид экранного искусства, то в искусствоведении отсутствуют общепризнанные методы их описания и анализа. Однако как и любое другое произведение киноискусства, фильм с интерактивным повествованием подчиняется общим универсальным правилам изобразительного искусства и может быть проанализирован посредством семиотического подхода и с помощью таких общенаучных методов, как наблюдение, измерение, формализация, идеализация, аналогия, экстраполяция, анализ, синтез, дедукция, индукция и интерпретация. Первый подход позволит наиболее полно раскрыть знаковую структуру фильма, а второй - углубиться в понимание художественной идеи интерактивного произведения.

### **2.1 Аудиовизуальные средства в интерактивном фильме «Чёрное зеркало: Брандашмыг»**

Данный параграф представляет собой анализ многоуровневой системы знаков: материальных, индексных и иконических, которые служат для формирования визуального понятия интерактивного кинопроизведения.

Для начала стоит отметить, что интерактивный фильм «Чёрное зеркало: Брандашмыг» - далеко не первая попытка создания интерактивного кино. Ещё задолго до выхода данного эпизода на телеэкраны, многие режиссёры и деятели искусства, экспериментируя с формами вовлечения зрителя, пытались наделить сюжет своего кинопроизведения разветвленными событиями и возможностью выбора действий за того или иного героя. Примерами могут служить такие

работы, как «Мистер Сардоникус» Уильяма Касла (1961), «Человек и его дом» Яна Рогача (1967), «Ночная игра» Тобиаса Вебера (2016) и одна из последних работ мини-сериал Стивена Содерберга «Мозаика» (2017). Однако многие из этих экспериментальных проектов оказались не востребованными или наименее значимыми в художественной среде и, как результат, не имели ни коммерческого, ни зрительского успехов. Кроме того, невозможность более детального изучения данных интерактивных фильмов обусловлена и их недоступностью во всемирной интернет сети.

Необходимо упомянуть, что «Чёрное зеркало» (англ. Black Mirror) - британский телесериал, создателем которого является Чарли Брукер. Каждый эпизод «Чёрного зеркала» является самостоятельной, законченной историей и никак не связан с предыдущими или последующими сериями, ни сюжетом, ни актёрским составом, ни временем или местом повествования. Лейтмотивом через весь альманах проходит идея альтернативного взгляда на существующую реальность через события прошлого, настоящего или будущего. Эта сатира на современный образ жизни затрагивает также одну из волнующих и животрепещущих тем - влияние стремительно развивающихся технологий на человеческие взаимоотношения.

Даже само название сериала «Чёрное зеркало», по мнению его создателя, является отсылкой к чёрным экранам электронных гаджетов, которые находятся в каждом доме. «Если технологии — это наркотики, а они действительно похожи на наркотики, то каковы будут побочные эффекты? Пограничная область между наслаждением и дискомфортом и есть место действия моего драматического сериала «Чёрное зеркало». Вы найдёте чёрное зеркало на каждой стене, на каждом столе, в каждой ладони: холодный и блестящий экран телевизора, монитора, смартфона»<sup>96</sup>.

Сюжет интерактивного фильма разворачивается в Англии в 1984 году. Молодой парень по имени Стефан Батлер - талантливый начинающий

---

<sup>96</sup> Brooker C. The dark side of our gadget addiction [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>

программист, который увлекается созданием видеоигр. Он живёт вместе с отцом, отношения с которым отягощены таинственным событием из прошлого, и посещает психотерапевта из-за детской травмы, связанной с гибелью его матери. Он мечтает создать компьютерную видеоигру по мотивам фантастического романа «Бандерснэтч» печально известного писателя Джерома Ф. Дэвиса, в котором многовариантный сюжет позволяет читателю самому выбирать исход событий. Стефан приносит пробную версию своей игры в компанию Tuckersoft и знакомится со своим кумиром в игровой индустрии Колином Ритманом. Неожиданно владелец компании загорается идеей Стефана и предлагает ему работать на него. Дальнейшее же повествование фильма начинается полностью зависеть от выбора зрителя.

Первое, что встречает зритель, когда начинается взаимодействие с интерактивным фильмом, это краткий текст по руководству, объясняющий, как правильно делать свой выбор и в течение какого времени это должно происходить. На принятие решения зрителю даётся десять секунд, за которые он должен определить дальнейший ход событий, в противном случае, если решение принято не будет, фильм продолжит развиваться по сюжету согласно замыслу автора.

Само название эпизода «Брандашмыг» отсылает к персонажу из произведения Льюиса Кэрролла «Алиса в Зазеркалье» и его поэмы «Охота на Снарка». Брандашмыг, он же Бармаглот - таинственный, зловещий монстр, который постоянно то появляется, то исчезает. Его можно сравнить с демоном судьбы - компьютерным персонажем, над которым работает Стефан. В зазеркалье собственно попадает и сам герой, судьба которого постоянно меняется от выбранного действия зрителем.

В начале киноповествования, когда зритель только знакомится с главным героем, на экране появляется дата происходящих событий - 1984 год. Безусловно, это время взято не случайно. Во-первых, потому, что оно отсылает нас к небезызвестной книге британского писателя Джорджа Оруэлла «1984», в которой повествуется об обществе будущего, живущего под гнетом тоталитарной власти,

где контроль за каждым жителем города происходит посредством большого телеэкрана. Подобно тому, как зритель следит и управляет действиями героев. А во-вторых, именно в этом году в массовое производство и продажу поступили первые персональные компьютеры, которые послужили распространению и развитию многих современных технологий, а в дальнейшем и Интернета. В частности, критику современного общества потребления подтверждает и упоминание об английском писателе Олдосе Хаксли, известным своим романом-антиутопией «О дивный новый мир». Это упоминание звучит на 14:25 минуте фильма из уст одного из действующих персонажей, словами которого на протяжении всей истории будет говорить со зрителем режиссёр.

Одновременно с тем, как зритель видит просыпающегося героя, звучит песня «Relax» британской группы Frankie Goes To Hollywood, в которой отчетливо прослушиваются слова «Relax, don't do it», что в переводе означает «Расслабься, не делай этого». Уже с первых секунд фильма мы слышим возможное предупреждение для героя в день, когда он отправляется на встречу в компанию Tuckersoft.

Стоит сказать, что звук, как и музыкальная составляющая, в данном интерактивном фильме играет немаловажную роль. Она не только придает некоторым сценам дополнительное значение, но и сопровождает действия героев на протяжении всего фильма, создавая необходимый эмоциональный настрой. Так, например, в сцене, когда герой едет в автобусе, а за окном в это время идёт дождь, в наушниках у него играет музыка «Eurythmics - Here Comes The Rain Again», которая переводится как «И вот снова дождь». Такое взаимопроникновение мелодии и визуального ряда выявляет тонкие особенности как внешнего, так и внутреннего мироощущения и состояния героя.

В другой сцене музыка за счёт своего бодрого и ритмичного звучания не только заставляет прочувствовать динамику и движение фильма, но и пытается эмоционально воздействовать на героя. Песня «Kajagoogoo - Too Shy», что в переводе с английского «Слишком застенчивый», как бы намекает герою о необходимости выйти из зоны комфорта, не замыкаться в себе и стараться

больше коммуницировать с другими людьми. Собственно, как можно будет увидеть в финале фильма, затворнический образ жизни и приведёт героя к психическому расстройству.

Приглушенным нарастающим звучанием в фильме подчеркивается и момент предстоящего выбора, который встаёт перед зрителем. Такой приём создаёт эффект волнительного напряжения сообразно тому, что испытывает человек в жизни, когда должен принять ответственное решение. Воздействие звука поддерживается и световым затемнением вокруг персонажа, которое концентрирует внимание зрителя и фокусирует его взгляд на образе главного героя.

Цветовая гамма фильма на первый взгляд хоть и кажется однородной, на самом деле имеет яркие контрасты, подчеркивающие двойственность мира, в котором пребывают герои. С одной стороны, тусклые, темно-коричневые оттенки, которые как нельзя точно передают антураж и атмосферу 80-х годов, с другой, ярко-желтые и оранжевые цвета телевизионной передачи, рассказывающей о последних новинках компьютерных игр. Происходит своеобразная подмена реальностей, в которой искусственно созданный мир телеэкрана выглядит насыщеннее и жизнерадостнее, чем мир людей, в котором наблюдается преобладание мрачных и гнетущих полутонов.

В детских воспоминаниях героя кадры окрашены в чистые локальные цвета - синий и красный. Первый характеризует холодность и безразличие отца мальчика, который с пренебрежением относился к детской привязанности героя к игрушечному кролику - как к единственному близкому другу. Это же непонимание в дальнейшем переросло и в отстраненное взаимоотношение между отцом и сыном. Второй цвет визуализирует боль и душевные переживания из-за смерти матери, в которой герой всю оставшуюся жизнь винил самого себя. Красный цвет также символизирует грядущую опасность и трагедию, которая случится с его матерью.

В фильме очень часто используется съемка через отражающие объекты, либо герои располагаются на фоне зеркальных поверхностей или смотрятся в

них. Зеркала, очки, витрины, стеклянные стены, всё это придает кинематографическому сюжету дополнительное измерение, которое создает иную реальность. Зеркало открывает проход в разнообразие витков разветвленного нелинейного времени. Так, герой оказывается в мире раздвоенных реальностей и вселенных. Придумав видеоигру, в которой игрок может сам выбирать действие за персонажа, герой не осознает, что сама его жизнь складывается по такому же принципу.

При интерактивном взаимодействии очень важно, чтобы зритель мог себя полностью идентифицировать с действующими персонажами, именно поэтому в фильме наиболее часто используются крупные и средние планы. Средний план даёт возможность зрителю увидеть окружающую обстановку, в которой происходит взаимодействие героев, и погрузиться в неё. Крупный план напрямую сближает зрителя с действующими лицами и предметами, подводит их друг к другу до непосредственного контакта. Он также позволяет режиссёру доводить до зрителя тончайшие нюансы чувств и переживаний героев, мощным образом воздействуя на эмоции.

Среди немногочисленного количества действующих лиц, можно выделить несколько ключевых персонажей, которые играют значительную роль в развитии сюжета.

Стефан Батлер - главный герой фильма, судьбою которого управляет сам зритель. Молодой, замкнутый и немного неуверенный в себе юноша, который каждое утро пьёт таблетки, помогающие ему справиться с окружающим миром. Приступив к работе над созданием собственной компьютерной видеоигры, основывающейся на книге с множеством вариантов сюжета, Стефан со временем начинает замечать, что игра и реальность постепенно сливаются. Он начинает понимать, что, возможно, он сам является персонажем какой-нибудь игры и действия, совершаемые им, ему не подвластны. Детская травма, напряженные отношения с отцом, отсутствие близких друзей и навязчивая одержимость игрой приводят к тому, что герой медленно сходит с ума.



Колин Ритман - восходящая звезда игровой индустрии. Молодой парень, прославившийся своими инновационными разработками в сфере компьютерных видеоигр. Кумир Стефана и просто пример для подражания всех программистов, желающих реализоваться в индустрии интерактивного развлечения. Он один из немногих, кто хорошо понимает Стефана и его внутренние переживания, которые терзают его. Колин мыслит гораздо шире, чем все остальные персонажи. Именно из его уст звучат слова о множественных вселенных и о том, что каждый шаг человека, каждое его действие меняет весь ход истории вокруг. Весь мир - код, и если человек прислушается, то сможет даже разобрать цифры. Космическая модель вселенной определяет любое решение человека.

Питер Батлер - отец Стефана. Крайне скрытный человек, который за редким исключением проявляет свои эмоции и многое держит в секрете, даже закрывает дверь собственной комнаты на ключ. Данный персонаж на протяжении всего фильма никак себя особо не проявляет. Единственный момент, когда зрителю удастся проникнуть во внутренний мир героя, - детские воспоминания Стефана, в которых отец предстаёт как грозный, суровый, не понимающий своего ребёнка родитель.

Доктор Хейнс - психотерапевт Стефана. Чуткая женщина, которая в своих осторожных и обходительных высказываниях пытается добраться до сути проблем главного героя. Женщина, практически заменившая Стефану мать, но всё равно так и не сумевшая выстроить с ним доверительных отношений.

Помимо основных персонажей в фильме также присутствуют индексные знаки, воплощенные в предметах, понимание которых приближает к раскрытию основной художественной идеи.

Один из таких знаков - черно-желтая книга «Look door, get key», на обложке которой изображен глаз с замочной скважиной вместо зрачка. Эта книга всё время лежала в комнате Стефана и не раз появлялась в кадре, особенно в моментах глубокого сосредоточения героя или в эпизодах его нервного срыва. Однако всегда она была наполовину прикрыта другими предметами. Глаз символизирует всевидящее око, которое обладает способностью духовного

видения, познания и открытия истины. На протяжении всего фильма истинная природа происходящих с героем событий понемногу ему открывалась, но чем больше он пытался осознать это, тем больше сходил с ума.

Другой индексный знак - зеркало, которое служит порталом для перемещения героя в прошлое. Вернувшись к событиям детства, Стефан мог повлиять на ход событий, однако в одном случае он умирал, в другом же раскрывал теорию заговора по управлению его личным сознанием. Зеркало открывало множество линий истории.

Белый кролик, упоминание о котором не раз происходит в фильме, также является проводником для Стефана. Только в прошлом он воплощен в виде мягкой игрушки, которая служит попыткой вернуться к событиям и изменить их, а в настоящем - это Колин, который ведет героя к истине. Он же говорит и о норе, психологической яме, в которую всё глубже и глубже погружается больное сознание Стефана.

Взаимодействие индексных знаков приводит нас к раскрытию такой иконической пары, как Стефан и Колин. Они оба молоды, оба занимаются разработкой компьютерных видеоигр, однако, если первый только пытается как-то реализовать себя в данной сфере, то второй уже обрел всемирную известность и славу. Стефан, пытаясь создать сложную по своему замыслу видеоигру, начинает сам блуждать по тем лабиринтам виртуальной реальности, по которым водит собственного героя. Он начинает не только думать об этой игре, но и жить ею, тем самым теряя какую-либо связь с реальностью. Колин, видя все метаморфозы, происходящие со Стефаном, решает ему помочь и вытащить его из некой психологической ямы, в которую тот провалился. В момент наркотического трипа он раскрывает Стефану идею об альтернативных реальностях, которые тесно взаимосвязаны между собой. События в одном мире меняют всё, что происходит в другом. Люди думают, что они сами принимают свои решения, но на самом деле существует некий дух, который всё за них решает. Жизнь человека метафорична, он заперт в бесконечном лабиринте, в системе, предоставляющей ему все средства для существования, которые он

только поглощает. Этот кульминационный момент и раскрывает основную художественную идею кинопроизведения.

Фильм поднимает множество философских вопросов таких, как может ли человек после своей смерти в одной реальности, попасть в другую, в которой он всё ещё жив? Можно ли управлять своей жизнью самостоятельно, как это делал Колин? Или все люди - это марионетки вроде Стефана, которые в итоге сойдут с ума от осознания истины? А, может быть, жизнь человека - это просто игра?

Режиссёр недвусмысленно намекает своему зрителю на отсутствие какой-либо свободы воли и выбора, утверждает об иллюзорности бытия, рассуждает о теориях заговора и программах по контролю за человеком. Он наделяет мир интерактивного фильма параллельными вселенными, элементы которых тесно переплетены между собой. В какой-то момент герои даже ломают «четвёртую стену», чтобы взглянуть в глаза зрителю, который с монитора компьютера следит за ними, и сказать ему: «Я знаю, что ты здесь». Однозначный вывод, к которому подводят создатели фильма, это то, что все люди - винтики в системе под названием «жизнь». Каждый человек ходит по заданному лабиринту судьбы, выхода из которого нет. Каждый его шаг кем-то или чем-то предопределен - судьбой, Богом или правительственными корпорациями. Выбор ответ на этот вопрос режиссёр отдаёт зрителю, оставляя ему прерогативу верить в то, что больше нравится.

Таким образом, анализ знаковой системы интерактивного кинопроизведения, определение специфики материальных, индексных и иконических знаков, а также раскрытие их значений, помогают выявить синтез множества идейных смыслов, которые являются основополагающими для формирования визуального понятия. Кроме того, семиотический анализ является отправной точкой для рассмотрения фильма в контексте других тем.

## **2.2 Организация пространственно-временного континуума в интерактивном фильме «Чёрное зеркало: Брандашмыг»**

В данном параграфе подробно рассматривается специфика пространственно-временного континуума в кино, проводится разбор его структурных элементов и особое внимание сосредотачивается на анализе взаимосвязанных сегментов «художественного времени» и «художественного пространства» в интерактивном кинопроизведении.

Время и пространство являются одними из основных параметров для воплощения художественного замысла экранного произведения. Ещё с начала появления кинематографа и поиска наиболее оптимальных выразительных средств для создания художественного образа перед кинохудожниками стояла задача сделать так, чтобы узнаваемая, физическая реальность приобрела творческо-эстетический вид. Поскольку именно во взаимодействии художественного пространства и времени кинематограф достигает своей максимальной выразительности и имеет наибольшую силу воздействия. Только во взаимодействии с произведением киноискусства зритель, получая семантическую и эстетическую информацию, ощущает синхронное движение всех зримых образов и звуков и включается в кинематографическое пространство.

Под пространственно-временным континуумом (от лат. continuum — продолжающийся без перерыва, непрерывный, сплошной) понимается слитное, нераздельное существование пространства и времени. В научном сообществе данное понятие трактуется именно так: «Пространство-время — физическая модель, дополняющая пространство равноправным временным измерением и таким образом создающая теоретико-физическую конструкцию, которая называется пространственно-временным континуумом»<sup>97</sup>.

Развернутую дифференциацию пространства и времени в кино представила доктор искусствоведения Н. А. Агафонова<sup>98</sup>. Её систематизация и будет лежать в основе анализа пространственно-временного континуума «Чёрного зеркала: Брандашмыг».

---

<sup>97</sup> «Пространство-время». Википедия. [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.wikipedia.org/wiki/Пространство-время>.

<sup>98</sup> Агафонова Н. А. Экранное искусство: художественная и коммуникативная специфика. Минск. 2009. 273 с.

Согласно Н. А. Агафоновой время проявляет себя в трёх разных формах - физическом, перцептуальном (психологическом) и художественном<sup>99</sup>. Первая представляет собой объективную протяженность фильма, которая имеет определенный хронометраж. Вторая выражает «субъективную» протяженность фильма, иначе говоря, время воспринимающего субъекта, которое отражает степень увлеченности зрителя просмотром кинопроизведения. Третья воплощает наиболее сложную форму - эстетическую, которая отвечает за организацию художественного пространства фильма, за создание интригующей атмосферы и за качественное соотношение смыслообразующих элементов - знаков, кадров и эпизодов.

Также выделяют четыре основных способа соединения событий, которые отражают специфику ведения киноповествования<sup>100</sup>.

Первый - это время протяженности отдельного события. Зачастую, ради сохранения единого ритма киноповествования или избежания излишней демонстрации повседневности, создатели фильма прибегают к ускоренному или замедленному монтажу. От этого действие либо «растягивается», либо «сжимается» по отношению к возможной протяженности физического действия в реальности.

Второй - это последовательность событий, которые могут выстраиваться как хронологически, когда они последовательно разворачиваются друг за другом, так и наоборот, нехронологически, когда в линейный порядок событий встраиваются воспоминания или фантазии, сновидения героев. Также события могут происходить как одновременно, так и быть объединены только единым настроением фильма в хаотичной последовательности.

Третий способ репрезентирует историческое время, годы, месяцы, сутки, в рамках которых разворачивается та или иная сюжетная история. Время событий равнозначно объективному времени киногероя, в котором тот живёт и действует.

---

<sup>99</sup> Познин В. Ф. Художественное пространство и время в экранном хронотопе. Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение. 2019. № 1. С. 93-109.

<sup>100</sup> Przyłipiak M. Kino stylu zerowego. Gdansk, 2016. 368 p.

Четвертый способ демонстрирует то, какие средства художественной выразительности, монтажные и операторские приемы использовал режиссёр для создания авторского, неповторимого визуального образа.

Понятие «пространства» в кино является таким же неоднозначным, как и категория «времени», поскольку оно включает в себя не только пространство зрительного зала, в котором происходит взаимодействие зрителя и произведения киноискусства, но и личное пространство человека, которое выражает его эмоционально-психологическое состояние.

Собственно экранное пространство, или художественное пространство в кино, формируется из множества внутрикадровых микропространств, собранных в целостное пространство фильма.

В первую очередь, это пространство происходящих действий, которое непосредственно связано с фабулой фильма. Это всевозможные декорации, интерьеры, природные ландшафты и предметы быта.

Далее, это экспрессивное пространство, которое передаёт душевное состояние главных героев. Оно может достигаться за счёт светотени, необычных ракурсов и планов съёмки, игры актёров и диалоговых текстов.

Последнее - это символическое пространство, в котором актуализируются различного рода ассоциации и знаковые явления. Данная часть наиболее всего наполнена различными аллегориями, метафорами и аллюзиями.

Пространственно-временной континуум в интерактивном фильме «Чёрное зеркало: Брандашмыг» характеризуется предельно сложными взаимопереплетениями, взаимовлияниями и взаимопереходами различных качеств физического, психологического и художественного свойств.

Физическое время самого кинопроизведения крайне неоднородно. Всего для создания фильма с интерактивным повествованием было снято около пяти часов. Все материалы были собраны и объединены в один сюжет с разными вариантами событий. Однако зритель из всего многообразия историй может увидеть только часть, в зависимости от того по какому пути он пойдет. Самый короткий путь прохождения интерактивного фильма занимает около 40 минут,

на самый длинный может уйти 2,5 часа. По окончании фильма зритель может вернуться к любой части истории и изменить своё решение, чтобы посмотреть другие концовки. Отсюда хронометраж фильма варьируется от выбора самого зрителя, его любопытства и заинтересованности.

К слову, заинтересованность или иначе перцептуальное время, которое крайне сложно измерить или определить во взаимодействии зрителя и произведения киноискусства с неинтерактивным повествованием, легко обнаруживает себя в интерактивном фильме. Если в первом случае для выявления зрительской увлеченности, исследователям необходимо погружаться в зрительскую среду и следить за их реакцией, отмечать как физические, так и эмоциональные изменения, происходящие с человеком, то в данной ситуации специальная программа собирает информацию о принятых решениях и на основе этого проводит анализ зрительских предпочтений. Это также необходимо для выдачи релевантных рекомендаций по прохождению сюжета.

Создатели интерактивного фильма, объединяя в своём произведении разноплановые виды решений, начиная с того, какие хлопья съесть на завтрак или какую музыку послушать в автобусе, заканчивая тем, кому из героев прыгнуть с балкона, могут способствовать обнаружению наиболее распространенных шаблонов в сознании людей. То, как зрители принимают решения, сколько времени им требуется на обдумывание действия и как часто они возвращаются или избегают заданного выбора, - всё это можно сопоставить с выбором, который они делают в реальной жизни. Также все эти варианты решений, которые принимают зрители, помогают создателям фильма в понимании того, какую историю хочет видеть зритель и что он предпочитает.

Время, организующее художественное пространство фильма, решено достаточно необычным способом. Зритель может не только перемещаться во времени, оказываясь в прошлом благодаря детским воспоминаниям героям, или уноситься в будущее, порожденное фантазией персонажа, но и сам отматывать время назад и возвращаться к пережитым событиям. Кроме того, персонаж Колина выступает в фильме своеобразным связующим звеном, который своими

словами и действия объединяет все временные отрезки сюжетной линии. Даже тогда, когда он не появляется в кадре, другие действующие персонажи фильма говорят о нём, либо он незримо присутствует в предметах, принадлежащих ему и передающихся другим героям.

Например, в одной из начальных сцен, когда Стефан приходит в компанию Tuckersoft, чтобы представить наработки своей игры, и соглашается на сотрудничество с ведущими специалистами в игровой индустрии, Колин, уходя из кабинета, говорит ему о том, что он сделал неправильный выбор. Тогда зрителю предлагают переиграть данную сцену, и в тот момент, когда Стефан снова знакомится с Колином, тот спрашивает у него о том, не были ли они с ним знакомы раньше и не виделись ли до этого. Также сам Стефан во время сбоя компьютера говорит словами Колина, которые тот произносил в первой версии интерактивной истории. Всё это создаёт некую временную взаимосвязь между событиями и героями, которые оказываются сопричастны друг к другу.

Ещё одна сцена, в которой происходит переплетение временных промежутков, это когда Стефан в попытке уничтожить свой компьютер из-за очередного сбоя, неожиданно останавливается и перестаёт контролировать свои действия. Тогда на экране монитора появляется надпись от зрителя, говорящая о том, что он смотрит за Стефаном на Netflix и принимает все решения за него. В этот самый момент происходит разрушение «четвёртой стены», которая в традиционных фильмах решается за счёт прямого обращения героя к зрителям и взглядом в камеру. Здесь же сам зритель начинает диалог с героем, пытаясь объяснить ему, кто он и что из себя представляет Netflix. Время происходящих событий в фильме переплетается с настоящим временем зрителя, сближая, тем самым, между собой вымышленного героя и реального зрителя.

Все остальные характеристики времени, касающиеся продолжительности того или иного действия героев, хронологической или нехронологической последовательности событий, исторического времени сюжета и режиссёрских приёмов, репрезентирующих особенности временных отношений,



обнаруживают себя в знаковых элементах фильма, анализ которых был проведен в 2.1. параграфе.

Пространственная характеристика фильма подобно художественному времени также обладает рядом особенностей.

Пространство зрительного зала, которое подразумевает под собой специально оборудованное помещение для просмотров фильмов в кинотеатре, соответствует, как правило, пониманию классической кинокоммуникации. В случае с интерактивным фильмом, требующим от зрителя непосредственного участия и выбора действия путём нажатия кнопки, это пространство сужается до размеров комнаты, в которой пребывает зритель. Техническое оборудование необходимое для воспроизводства кино трансформируется в компактные электронные устройства, которые человек всегда имеет под своей рукой: смартфоны, планшеты, персональный компьютер и телевизор. Доступ к кино становится мобильным, где бы человек в это время не находился.

Растворение реального пространства зала кинотеатра в обстановке привычной для человека оказывает воздействие и на перцептуальное пространство зрителя. Находясь в атмосфере наиболее приятной и комфортной для человека, он ощущает максимальное спокойствие и умиротворение. В этот момент он как никогда готов к взаимодействию с интерактивным фильмом. Последний, в свою очередь, учитывая возможное эмоциональное состояние зрителя постепенно вводит его в сюжетную историю и подготавливает к интерактивному взаимодействию. Именно поэтому первые два выбора, которые осуществляет зритель в «Чёрном зеркале: Брандашмыг», - это какие хлопья выбрать на завтрак и какую музыку послушать в автобусе, - направлены на то, чтобы дать зрителю освоиться в новом и непривычном для него формате.

Экранное пространство складывается из нескольких взаимодополняющих друг друга частей. Одно из них - это пространство происходящих событий, которое формирует исторический контекст. Исследуя фантастический мир интерактивного фильма, зритель всецело погружается в прошлое. В первую очередь, основным маркером времени служит электронная техника, такая как

телевизор, компьютер и музыкальный плеер. Именно по несовершенству с современными устройствами зритель может определить временной период действий. Атмосферу прошлого также передаёт и одежда действующих персонажей, мебель, постеры, общественный и личный транспорт, на котором передвигаются герои, и интерьеры комнат, как офиса, так и дома. Тщательно проработанные декорации органично переносят зрителя в 80-е годы.

Однако не все сцены в фильме создатели кинокартины выдерживают в едином историческом пространстве. В одном из эпизодов, когда Стефан приходит к психотерапевту и рассказывает свои возможные опасения о том, что им кто-то управляет, доктор Хейнс возражает, что никому за жизнью простого мальчика из провинциального города не было бы интересно следить. Тогда герои резко вскакивают, бросаются в стороны, и обычный приём у психолога превращается в экшн-сцену, которую снимает съёмочная команда «Чёрного зеркала». Так происходит резкий переход из событий прошлого в события настоящего, герои осовремениваются, а всё случившееся на экране становится кинематографической фантазией режиссёра.

На протяжении всего фильма душевное пространство героев постепенно раскрывается. Сначала зрителя знакомят с главным героем, ничего не рассказывая о его личной жизни. Только по отдельным знакам можно отметить его характерные черты. То же самое можно сказать и о других персонажах. Уже тогда, когда Стефан начинает основательно работать над созданием компьютерной видеоигры, зритель может наблюдать определенного рода метаморфозы, которые стремительно происходят с ним и с людьми, которые его окружают. Зрителю не приходится додумывать, какие именно чувства испытывает тот или иной персонаж, поскольку каждый из них эмоционально открыт и выражает свои душевные ощущения посредством громких восклицаний и яркой жестикуляции.

Символическое же пространство интерактивного фильма приобретает своё качественное значение благодаря знакам, которые его наполняют. Анализ основных значений уже был проведен в предыдущем параграфе, однако снова

стоит отметить, что в интерактивном фильме сквозь призму исторических событий раскрывается множество идей, которые заставляют задуматься. Это и аллегория на современное общество и на подавляющее влияние современных технологий, которые с каждым днём всё больше заполняют жизнь людей. Это и аллюзия на ограниченность свободы воли и выбора и подчинение человека установленным правилам системы, правительственной, божественной или вселенной. Наконец, это рассуждение о самой жизни и её природе.

Подводя итог вышесказанному, можно прийти к выводу, что понятия «пространства» и «времени» в экранном искусстве являются динамическими компонентами и не сводятся к обозначению определенных границ, которые регламентируют события интерактивного фильма. Именно многоаспектность пространственно-временного континуума «Черного зеркала: Брандашмыг» позволяет сложной аудио-визуальной кинообразности менять свою конфигурацию, темп и характер повествования.

## **2.3 Взаимодействие зрителя с интерактивным фильмом «Чёрное зеркало: Брандашмыг»**

В данном параграфе проводится исследование взаимодействия зрителя и интерактивного кинопроизведения, выявление основных механизмов взаимодействия и определение возможностей, которые предлагает подобная взаимосвязь.

В традиционном нарративе линия повествования, как правило, всего одна. Она может переключаться на разные точки зрения, скакать по временным отрезкам и давать разные версии происходящего, но любой зритель видит одну и ту же картину. Задача автора в этом случае предельно ясна - он должен рассказать максимально интересную и захватывающую историю, донести свою идею, раскрыть характеры главных героев и не дать зрителю заскучать. Это не делает задачу простой, но она имеет довольно чёткую направленность. В ветвистом сюжете, где ход истории меняется через определенный промежуток времени, всё многократно усложняется и теряет свою однозначность. Режиссёру недостаточно просто наделить свой фильм множеством сюжетов, ему ещё необходимо сделать так, чтобы зритель в них не запутался.

Для начала стоит обозначить, какие именно сюжеты может увидеть зритель по степени прохождения интерактивного фильма.

Начало сюжета у каждой истории практически одинаково. Зритель видит молодого парня, который просыпается рано утром и собирается идти на завтрак вместе со своим отцом. В руках у него толстенная книга, а на вопросы отца, что он читает и как планирует провести свой день, он отвечает отрывисто и лаконично. В итоге, когда отец встаёт и спрашивает, какие хлопья он будет есть на завтрак, перед зрителем впервые появляется возможность сделать выбор. Однако выбор хлопьев на завтрак вначале влияет лишь на то, какая из реклам появится позже на телевизоре, находящемся в комнате у Стефана.

Далее, когда Стефан садится в автобус, возникает новый выбор, предлагающий зрителю решить, какой саундтрек будет играть в наушниках Стефана. Он влияет не только на то, какую музыку будет слышать зритель, но и

на ответ главного героя в диалоге, когда Колин спросит у Стефана про его музыкальный вкус. В одном случае он ответит, что слушает группу Thompson Twins, в другом скажет, что предпочитает разные подборки.

### **Концовка №1**

После незначительного выбора завтрака и саундтрека зрителю предлагается совершить действительно важный шаг в жизни Стефана: согласиться или отклонить предложение владельца компании Tuckersoft, который предлагает заниматься разработкой игры прямо у них в офисе на шикарных условиях. Однако, если нажать «согласиться», то это решение окажется слишком очевидным и легким. Даже уважаемый разработчик игровой индустрии Колин назовёт решение Стефана неверным. Зритель увидит самую короткую концовку интерактивного фильма: спустя несколько месяцев, когда игра будет закончена и выпущена в продажу, её назовут самой бездарной работой компании Tuckersoft. Телевизионный критик поставит ей ноль баллов из пяти, сказав, что игра заканчивается, толком не успев начаться. Стефан понимает, что совершил ошибку и говорит отцу, что попробует ещё раз.

### **Концовка №2**

На быстрой перемотке «Брандашмыг» начинается сначала, и на этот раз зритель, умудренный опытом, выберет вариант «отказаться». Стефан соглашается сделать игру для Tuckersoft, но при условии, что будет работать один и дома.

Следующий серьезный выбор предстоит сделать на сеансе у психолога. Стефан рассказывает ей о своих успехах в реализации собственной видеоигры, а доктор Хейнс предлагает вспомнить историю смерти его мамы, поскольку близится годовщина её смерти. Если отказаться от этого разговора, то Хейнс более настойчиво предложит ещё раз подумать над ответом, намекая, что это может быть полезно, в первую очередь, для самого зрителя. Продолжая настаивать на отказе, зритель лишается возможности узнать подробности произошедшего с матерью Стефана, и тот уходит из кабинета психотерапевта.

Зритель снова выбирает музыкальную композицию, под которую будет работать Стефан. Оба варианта мало чем отличаются друг от друга, оба саундтрека меланхоличные, спокойные, медитативные, и никак серьезно не влияют на развитие сюжета. Стефан остаётся дома и приступает к работе над видеоигрой, но при первом же компьютерном сбое Стефан взбешен, и зрителю предлагается решить, как на это отреагировать главному герою: «облить компьютер чаем» или «закричать на отца», который в это время зашёл в комнату. Если зритель нажмёт первое, то игра закончится и сработает эффект «перезагрузки». После этого останется только вариант «закричать на отца». Отцовская забота снова приведёт Стефана к психологу, в кабинете которого у главного героя случится невроз, и у зрителя появится выбор «грызть ногти» или «теребить мочку уха». Однако оба варианта не повлияют на действия Стефана, он попытается это сделать, но тут же себя остановит. Психотерапевт увеличит ему дозу принимаемых лекарств, и на следующее утро, приняв решение выпить их, Стефан продолжит спокойно работать над игрой. В таком терапевтическом варианте развития событий, игра «Бандерснэтч» появится на прилавках, но окажется слишком скучной и получит всего два с половиной балла из пяти. Стефан захочет начать снова.

### **Концовка №3**

Игра отматывает события назад, и возвращает зрителя к моменту, когда отец Стефана привозит его на приём к психотерапевту. В этот момент Стефан замечает Колина, который случайным образом проходил мимо, и если зритель выбирает пойти за ним, то получает ещё одну концовку истории. Колин расспрашивает Стефана о его работе и понимает, что тот попал в психологическую яму. Он приводит Стефана к себе домой, где знакомит со своей женой Китти и маленькой новорожденной дочерью Перл. Колин предлагает Стефану немного отвлечься и предлагает ему принять наркотики. Перед зрителем снова появляется выбор - сделать это или отказаться, однако вне зависимости от решения Стефан всё равно оказывается под воздействием наркотиков. В первом случае, по собственной воле, во втором, Колин подкидывает ему их в чай.

Находясь в наркотическом трипе, оба друга решают, кто из них прыгнет с балкона. И тут зритель снова должен выбирать: если выбрать самоубийство главного героя, то в итоге Стефан умрёт, его игру всё равно доделают и выпустят, но критик по телевизору скажет, что она получилась «сделанной на коленке», слишком жуткой, мрачной, странной, мерзкой и гадкой.

#### **Концовка №4**

Если выбрать, что с балкона должен спрыгнуть Колин, то после его падения Стефан в ужасе отходит от балкона, видит демона судьбы из своей компьютерной игры и в холодном поту просыпается в машине с отцом, который уже подвозит его к зданию больницы. Стефан снова оказывается на приёме у психотерапевта и рассказывает всё то, через что он проходил в предыдущих историях. Стефану поднимают дозу, однако теперь таблетки нельзя принять, поскольку в голове Стефана засел голос Колина, твердящий ему о всемирном заговоре и программе контроля. Зритель может только решить, выбросить ли таблетки в мусорную корзину или смыть их в унитаз. Ни то, ни другое действие особо ни на что не влияет.

В день сдачи игра оказывается всё ещё не готова, и в зависимости от того, решил ли зритель пойти за Колином или нет, он будет присутствовать в данный момент, скажет пару реплик и передаст лично или через курьера документальный фильм о писателе Джероме Ф. Дэвисе. Дома Стефан включает фильм и продолжает работать над игрой. В один момент в компьютере снова происходит сбой, и зритель делает очередной выбор: «разбить компьютер» или «ударь по столу». Если разбить компьютер, то игра закончится, и, как в случае с разлитой чашкой чая, зрителю предложат ударить по столу. После следующего выбора сюжет разветвляется на две отдельные ветки: нужно решить поднять со стола книгу или семейную фотографию.

Начнём с семейного фото. Стефан берёт его со стола, идёт к своей кровати и засыпает. Во сне он видит, как стоит в ванне у зеркала, и, если в самом начале на сеансе у психолога Стефан отказывается поговорить о своей маме, то ему не удастся пройти через зеркало и оно разбивается, но фильм сам предоставляет

зрителю возможность вернуться к тому моменту и погрузиться в воспоминания прошлого. Если Стефан проходит сквозь зеркало, то он видит, как его отец прячет мягкую игрушку - его плюшевого зайку. Затем Стефан видит образ писателя, который его убивает, и просыпается. После пробуждения Стефан продолжает работать над игрой, однако выбор, который снова встаёт перед зрителем «облить компьютер чаем» или «разбить компьютер», предназначен лишь для того, чтобы Стефан ещё раз убедился в том, что им кто-то управляет. Подчиняясь выбранному действию, герой изо всех сил пытается противостоять ему и останавливается. В этот момент он обращается к тому, кто его контролирует и просит подать ему знак. На его просьбу зрителю будут доступны два варианта «Netflix» и «символ выбора».

Если выбрать «Netflix», то после попыток зрителя объяснить главному герою, что это означает, Стефан снова приходит на приём к психологу, где доктор Хейнс предлагает добавить немного экшена, после чего начинается драка. Зритель может решить бороться с ней или выпрыгнуть в окно. В первом случае, в кабинет врывается отец и уносит Стефана домой, и игра снова перезагружается. Во втором случае, Стефан оказывается на съемочной площадке, и актёр Майк, играющий Стефана, настолько сильно вживается в роль, что перестает различать, где вымысел, а где реальность.

Зрителя возвращают к моменту с выбором знаков на мониторе компьютера и остаётся только знак «символ выбора». Следующим шагом зритель должен выбрать, убить отца или отступить. При всём желании, избежать смерти отца не получится, фильм будет снова и снова возвращать к этому моменту. Далее нужно решить, что делать с телом: «закопать» его или «разрубить». При выборе второго действия, Стефан записывается на приём к психологу, расчленяет тело отца и доделывает игру, которая выходит в свет и производит невероятный фурор. Она получает пять звёзд из пяти. Однако чуть позже страшная правда выходит наружу, и зрителю показывают, как с полок магазинов изымают игру Стефана. События переносятся в настоящее время и зритель видит, как уже Перл, дочь



Колина, занимается разработкой Бандерснэтч для Netflix, но появляется знакомая графа выбора и она уничтожает свою работу.

### **Концовка №5**

Возвращаясь к телу отца, выбор «закопать тело» даёт зрителю большую вариативность. Владелец компании Tuckersoft звонит Стефану и требует, чтобы игра была готова до конца дня. Для ответа зрителю предоставляется два варианта только «да» или «нет». Если сказать «нет», то в гости придёт Мохан Такур, которого тоже придётся убить. В итоге, игра не выходит, Стефан в тюрьме, а Колин с экрана телевизора советует попробовать другой вариант.

Если ответить, что игра будет готова, то в дом героя последует череда гостей, которые будут приходить один за другим.

Сначала придёт Колин, но только в случае, если зритель пропустил момент, где он прыгает с балкона. Колин замечает труп, и перед Стефаном встаёт выбор, убить его или отпустить. Последний вариант приводит к тому, что игра также не выходит, Tuckersoft становятся банкротами, Стефан в тюрьме, а Колин снова советует попробовать другой вариант. При этом в скором времени его самого отправляют в тюрьму за хранение запрещенных препаратов.

### **Концовка №6**

Убийство Колина приводит к такому же финалу, что и в «Концовке №5», только теперь с экрана телевизора на жизнь жалуется Мохан Такур, руководитель Tuckersoft.

### **Концовка №7**

Однако, если зритель дал Колину умереть, то вместо него придет Китти, которая на протяжении всего времени искала его. Убивать её не придётся, зрителю будет только необходимо ответить на её вопрос «Где Колин?». Из двух вариантов ответов «не знаю» или «он спрыгнул», ни один не сыграет решающей роли, поскольку Китти просто не поверит Стефану и уйдёт. В этой концовке Стефан попытается доделать игру, но соседский пёс найдет тело отца и раскопает его. Стефана снова ждёт тюрьма, Tuckersoft банкрот, а Колин пропал без вести.

### **Концовка №8**

Возвращаясь к разветвленной ветке из сюжета «Концовки №4», зритель может выбрать «поднять книгу». На этот раз Стефан погружается в сон, в котором нужно открыть сейф. Всего в нём возможно четыре комбинации, но всё по порядку. Первые две, которые предлагается ввести зрителю, - это JFD (инициалы автора книги Джерома Ф. Дэвиса) и PAX (имя демона судьбы, которое встречается в компьютерной игре Стефана и в книге). Если набрать первую комбинацию, то за спиной Стефана появляется злобный силуэт писателя и тот просыпается. Если набрать вторую, то Стефан видит того самого демона судьбы, который на него нападает.

Два следующих кода - TOY и PAC. При наборе комбинации TOY Стефан находит игрушечного зайку, и отец разрешает его оставить. На следующее утро, когда мать Стефана зовёт его поехать с ней, можно ответить «да» или «нет». Если не ехать с ней, то зрителя снова вернут к сейфу с паролем, если же согласиться, то зритель получит финал, где поезд также разбивается, но уже вместе со Стефаном. Дальше показывают кадры, где Стефан находится в кабинете психотерапевта, а врач, сидящий рядом с ним, произносит, что он уже мёртв.

### **Концовка №9**

Последний же финал будет доступен, если до этого зритель прослушал слова Колина про всемирный заговор. При вводе кода PAC (программа абсолютного контроля) Стефан узнает, что за ним следили, с детства подмешивали специальные препараты в еду, а трагедия с его матерью - это всего лишь постановочный трюк. Проснувшись со Стефаном, зрителю снова будет доступна возможность подать ему знак на мониторе компьютера. Только теперь зритель будет видеть два варианта «P.A.C.S.» и «символ выбора». Выбор первого знака окончательно сведёт Стефана с ума, и он убьёт своего отца, только уже не испытывая чувства сожаления. Закономерно Стефан всё также попадет в тюрьму, Tuckersoft выпустят игру, но игра будет менее интересной, чем судьба его создателя, и получит два с половиной балла из пяти.

В первую очередь, что стоит отметить во взаимодействии зрителя и интерактивного кинопроизведения, это эффект погружения, который работает на создание того, что зритель становится частью кинематографической истории и даже сам её создает. Зритель может даже забывать, где он находится. Он живёт в настоящем времени, но теряет эту связь и переносится в другой мир, в другой временной период, преподносимый ему фабулой фильма, с помощью которой он выстраивает и воображает её продолжение. Зритель больше не просто сторонний наблюдатель, он теперь соучастник событий. Он не только может проникаться чувствами действующих персонажей, разделять их эмоции и ощущения, но и действовать вместе с ними, принимая важные решения.

Во-вторых, это чувство сопричастности и ответственности за действия персонажей. Создатели фильма, оставляя право выбора за зрителем, наделяют его ещё и определенного рода обязанностями. Становится достаточно сложно обрушивать на персонажей неудачи или лишения, которые предполагает интерактивный фильм для создания драмы или экшена, для характеристики героев или донесения художественной идеи. В контексте вмешательства зрителя в любые события, происходящие с героями, любая трагедия или смерть персонажей могут быть восприняты зрителем как его личная неудача. Ветвистый сюжет заставляет иначе оценивать происходящее на экране, нежели линейное повествование, в котором не так важно, кто упадёт или кто выживет, важно впечатление от всей истории и мысли, которые она вызовет.

В-третьих, это обратная связь, которую на протяжении всего времени периодически дают то актёры, то сами герои фильма. Обратная связь является залогом эффективной коммуникации между зрителем и произведением киноискусства. Если в традиционной коммуникации в зависимости от уровня речевого общения зритель и кинопроизведение постоянно меняют свои речевые статусы, переходя из активного состояния в пассивное и обратно, то в коммуникации с интерактивным повествованием и зритель, и кинопроизведение занимают активные позиции. Зритель принимает решение и в ответ на него фильм коррелирует дальнейшие события. В случае, если зритель зашёл в тупик

или пошел не по той сюжетной линии, фильм направит его в нужную сторону, дав возможность «перезагрузиться» или вернуться на шаг назад.

В-четвертых, это индивидуальное внимание к каждому зрителю. Зрелищности, которая доступна зрителю на больших киноэкранах, противопоставляется удобство просмотра кинокартины на собственных гаджетах в любых условиях и в любое удобное для человека время. Просмотр фильма, нацеленный на широкую аудиторию, исключает возможность кинопроизведения обращаться к каждому зрителю в отдельности. Интерактивность же выстраивает индивидуальное взаимодействие, поскольку значимым становится не то, что общепризнанно и общепринято, а то, что важно для каждого зрителя лично. Преодолеть отчужденность человека, - вот самая главная задача современного киноискусства.

В-пятых, это продуманная интерактивность, которая учитывает каждое возможное решение зрителя. Структура интерактивного кинопроизведения напоминает лабиринт, по которому блуждает зритель в поисках правильной концовки, заглядывая во всевозможные коридоры и пробуя различные варианты. Сначала фильм даёт своему зрителю «пощупать» возможность влиять на героя, предлагая, казалось бы, незначительные выборы. Затем он подкидывает всё больше и больше информации, нагружая зрителя важными элементами истории. Создатели фильма, учитывая желание зрителя узнать, как можно больше о герое, наделили сюжет и разветвленными линиями, раскрывающими дополнительные подробности демонстрируемых эпизодов.

В-шестых, ненавязчивость пользовательского интерфейса. Когда наступает момент принятия решения, окно фильма сужается, привлекая внимание к нижней части экрана, на которой появляется окно выбора. Внимание зрителя фокусируется на персонаже, за которого нужно принять решение, а сам фильм становится менее отвлекающим. При повторном запуске с момента принятия неправильного решения создатели фильма вкратце напоминают зрителю о путях, которые он уже прежде прошел. Это помогает зрителю восстановить в памяти логическую цепочку событий. Кроме того, момент выбора

имеет оптимальный промежуток времени: он не появляется слишком часто, чтобы не перебивать рассказ истории, и не затягивается надолго, чтобы зритель не успел заскучать.

Некоторые сравнивают интерактивный фильм с видеоигрой, однако это не совсем верно. Игра предполагает своеобразный вызов самому себе, возможность, если не выиграть в каком-то испытании, то справиться с ним гораздо лучше, чем другие участники. Это соревнование человека с самим собой или с другими игроками, сравнение результатов и получение призов. В фильме же с интерактивным повествованием каждое решение зрителя - это не испытание на быстроту реакции, память или умение предугадать дальнейшие действия героев. Это именно выбор направления сюжета, предположительно подстраивающий историю под зрительские ожидания. Нельзя «выиграть» интерактивный фильм, можно лишь подвести его к финалу, который больше всего нравится.

Подводя итог проведенному исследованию, можно отметить, что интерактивное взаимодействие с произведением киноискусства даёт зрителю возможность полного погружения в кинематографическое пространство. Становясь активным субъектом художественной кинокоммуникации, зритель может реализовать свой творческий потенциал. Возможность выбора разных альтернатив, поиска новых путей развития событий, повышает зрительскую вовлеченность в процесс взаимодействия с фильмом.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате проведенного исследования были выявлены и проанализированы перемены, происходящие в современном игровом кино, с точки зрения усиления роли диалога в художественной кинокоммуникации и осмыслен опыт авторов, использовавших интерактивность как выразительное средство организации диалога в экранных произведениях.

Изучение теоретического материала показало, что диалог, понимаемый в широком смысле, как художественная коммуникация, возникающая между двумя и более субъектами, в результате которой происходит образование и передача смыслов посредством принятой знаковой системы, имеет огромное значение: как основа творческого процесса, как художественный прием и как способ взаимодействия со зрителем. Диалог как приём позволяет автору и зрителю создать между собой живую творческую общность, которая объединяет их через произведение искусства. Пронизывая собой весь творческий процесс, диалог реализуется во взаимодействии и контакте автора с самим собой, с потенциальным зрителем и со средствами художественной выразительности, с инструментами и материалами творчества.

С развитием коммуникативных технологий постепенно начинает возрастать роль зрителя, читателя, слушателя и его творческая активность в художественном взаимодействии. Меняются формы и содержание диалога в искусстве. Происходит трансформация функций зрителя и автора и способов бытования художественного произведения. Постепенно эта тенденция начинает проявляться в единичных произведениях, создатели которых экспериментируют с коммуникативными элементами. Затем формируются новые творческие установки, сподвигающие авторов к включению «высказываний» зрителя в художественное пространство произведения. С распространением технических возможностей образуются новые жанры, ориентированные на активное участие зрителя в диалоговом взаимодействии.

После всестороннего анализа интерактивного фильма «Чёрное зеркало: Брандашмыг» стало очевидным, что диалог, организованный средствами компьютерных технологий, имеет ярко выраженное игровое, экспериментальное начало. Создатели фильма ставят своей целью не продемонстрировать зрителю законченное произведение киноискусства, а сделать процесс взаимодействия с ним увлекательным и организовать художественную среду так, чтобы вывести кинокоммуникацию на новый, сверхличностный уровень. Расширение зрительских возможностей приводит к образованию новой кинематографической реальности, уникальной для каждого зрителя в отдельности.

Интерактивный формат представляет собой принципиально новое средство художественной выразительности, оказывающее влияние на метод восприятия сюжетной истории и на способ организации диалога с произведением киноискусства. В скором времени, интерактивность в современном игровом кино будет представлять собой полноценное художественное направление, уникальное и отличное от привычных зрительских форматов. Постоянное освоение цифровыми технологиями различных сфер искусства позволяет говорить о новом этапе развития художественного творчества, в частности, в области киноискусства.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Агафонова Н. А. Экранное искусство: художественная и коммуникативная специфика. — Мн.: БГУ культуры и искусств, 2009. — 273 с.
2. Алиев Э. В. Новые «языки» культуры: взаимовлияние интернет-технологий, телевидения, кино / Э. В. Алиев // Вестник Томского государственного педагогического университета. — 2014. — № 2. — С. 56-58.
3. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. — М.: Архитектура-С, 2012. — 392 с.
4. Балашова Н. Е. Интерактивное кино: настоящее и будущее / Н. Е. Балашова // Неделя науки и творчества - 2017. Материалы Межвузовской научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых. — 2017. — С. 59-62.
5. Барт Р. Проблема значения в кино / Р. Барт // Система моды. Статьи по семиотике культуры. — М.: Академический проект, 2018. — С. 358-365.
6. Барт Р. Третий смысл. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2015. — 104 с.
7. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества / М. М. Бахтин; Сост. С. Г. Бочаров; Текст подгот. Г. С. Бернштейн и Л. В. Дерюгина; Примеч. С. С. Аверинцева и С. Г. Бочарова. — М.: Искусство, 1979. — 423 с.
8. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. — М.: Медиум, 1996. — 240 с.
9. Библер В. С. Мышление как творчество (Введение в логику мысленного диалога). — М.: Директ-Медиа, 2014. — 326 с.
10. Бунтасанакул С. Интерактивный документальный фильм: творческое использование мультимедийных средств экранной выразительности: автореф. дис. канд. искусствоведения: 17.00.03 / С. Бунтасанакул. — Санкт-Петербург, 2014. — 165 с.



- 11.Бычков В. В., Маньковская Н. В., Иванов В. В. Триалог 2. Искусство в пространстве эстетического опыта. В 2-х томах. — М.: Прогресс-Традиция, 2017. — 1064 с.
- 12.Выготский Л. С. Психология искусства. — М.: АСТ, 2018. — 416 с.
- 13.Горбатова О. В. Философско-культурологический аспект исследования феномена «диалог». / О. В. Горбатова // Теория и практика общественного развития. — 2015. — №8. — С. 183-186.
- 14.Григорьянц Н. В. Театральный интерактив как модель коммуникации современной культуры / Н. В. Григорьянц // Вестник Томского государственного университета. — 2014. — № 383. — С. 73-77.
- 15.Грицанов А. А. Новейший философский словарь. — Минск: Книжный Дом, 2003. — С. 1280.
- 16.Дворко Н. И. Интерактивный документальный фильм: творческая интерпретация действительности / Н. И. Дворко // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. — 2014. — № 10. — С. 24-28.
- 17.Дебор Г. За и против кинематографа. Теория. Критика. Сценарии. — М.: Гилея, 2015. — 348 с.
- 18.Делёз Ж. Кино. — М.: Ад Маргинем, 2019. — 560 с.
- 19.Дубенцова Е. В. Интерактивные произведения как результат влияния мультимедийных технологий на современный кинопроцесс / Е. В. Дубенцова // Молодой исследователь Дона. — 2017. — №5. — С. 191-194.
- 20.Жабский М. И. Социодинамика кинематографической жизни общества. — М.: Канон+, 2015. — 496 с.
- 21.Жижек С. Киногид извращенца. Кино, философия, идеология. — Екатеринбург: Гонзо, 2017. — 464 с.
- 22.Жуковский В. И. Теория изобразительного искусства. — СПб.: Алетейя, 2011. — 496 с.
- 23.Иоскевич Я. Б., Чистякова В. О. Экранная культура. Теоретические проблемы. — СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. — 752 с.

- 24.Каган М. С. Морфология искусств. Учебное пособие. — М.: Юрайт, 2018. — 388 с.
- 25.Каган М. С. Философия культуры: учеб. пособие для академического бакалавриата. — М.: Юрайт, 2018. — 353 с.
- 26.Каманкина М. В. Кинофильм и видеоигра: сравнительный анализ двух видов экранного искусства / М. В. Каманкина // Кино в меняющемся мире. Сборник статей. — 2017. — С. 142-161.
- 27.Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. — Екатеринбург: У-Фактория, 2014. — 324 с.
- 28.Кожевников И. Д., Меженин А. В., Бурлов Д. И. Интерактивные и нелинейные сюжеты в кино / И. Д. Кожевников, А. В. Меженин, Д. И. Бурлов // Альманах научных работ молодых ученых Университета ИТМО: материалы XLVI научной и учебно-методической конференции. — 2017. — С. 141-144.
- 29.Кононенко Б. И. Большой толковый словарь по культурологии XX века. — М.: АСТ, 2003. — 512 с.
- 30.Кувшинова М. Ю. Кино как визуальный код. — СПб: Мастерская «Сеанс», 2014. — 304 с.
- 31.Лотман Ю. М., Цивьян Ю. Г. Диалог с экраном. — М.: АРГО, 2014. — 304 с.
- 32.Лотман Ю. М. Автокоммуникация: «Я» и «Другой» как адресаты (О двух моделях коммуникации в системе культуры) / Ю. М. Лотман // Семиосфера. — СПб: Искусство, 2010. — С. 159-165.
- 33.Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. — Таллин: Ээсти Раамат, 1973. — 92 с.
- 34.Маклюэн М. Г. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. — М.: Академический проект, 2018. — 443 с.
- 35.Маклюэн М. Г. Понимание медиа. Внешние расширения человека. — М.: Кучково поле, 2018. — 464 с.

- 36.Маньковская Н. Б. Феномен постмодернизма. — СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2016. — 496 с.
- 37.Мартынова О. Ю. Вариативный нелинейный сюжет и его проявления в современной медиа-культуре / О. Ю. Мартынова // Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем и проектных технологий (Цифровая революция - 2017). Сборник статей. — 2017. — С. 142-146.
- 38.Никонов М. В. Кинематограф нового типа / М. В. Никонов // Научное мнение. — 2014. — № 1. — С. 95-100.
- 39.Нифантьев М. А. Развитие монтажа как средства выражения режиссёрской мысли / М. А. Нифантьев // Проблемы подготовки режиссёров мультимедиа: материалы VII Всероссийской научно-практической конференции. — 2015. — С. 96-98.
- 40.Новиков В. Н. Эстетика интерактивности: между игрой и фильмом. Смотреть или играть? / В. Н. Новиков // Вестник ВГИК. — 2018. — №2. — С. 50-60.
- 41.Плахов А. С. Кино на грани нервного срыва. — СПб: Мастерская «Сеанс», 2014. — 424 с.
- 42.Позднякова О. А., Резникова К. В. Особенности субъектов художественной кинокоммуникации / О. А. Позднякова, К. В. Резникова // Современные проблемы науки и образования. — 2013. — № 4.
- 43.Познин В. Ф. Изобразительное и звуковое решение экранного произведения: учебное пособие. — СПб: С.-Петербург. гос. ун-т, Ин-т «Высш. шк. журн. и мас. коммуникаций», 2015. — 236 с.
- 44.Познин В. Ф. Художественное пространство и время в экранном хронотопе. Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение. — 2019. — № 1. — С. 93-109.
- 45.Пярт И. П. Кино и автокоммуникация / И. П. Пярт // Новое литературное обозрение: теория и история литературы, критика и библиография. — 2017. — № 147. — С. 87-102.

- 46.Разлогов К. Э. Искусство экрана: от синематографа до Интернета. — М.: РОССПЭН, 2010. — 287 с.
- 47.Разлогов К. Э. Кинопроцесс XX - начала XXI века. Искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика. — М.: Трикта, 2016. — 640 с.
- 48.Раппопорт С. Х. От художника к зрителю. Проблемы художественного творчества. — СПб: Планета музыки, 2017. — 236 с.
- 49.Родин В. А., Довбыш Т. В., Михайлова Т. Л. Технологии будущего - через призму визуальных эффектов кинематографа / В. А. Родин, Т. В. Довбыш и Т. Л. Михайлова // Международный студенческий научный вестник. — 2018. — № 3-6. — С. 976-983.
- 50.Розин В. М. Визуальная культура и восприятие. Как человек видит и понимает мир. — М.: Ленанд, 2016. — 272 с.
- 51.Русакович Е. Ф. Интерактивный мультимедийный документальный фильм - новый способ рассказать историю. / Е. Ф. Русакович // Инновационная деятельность. — 2015. — №3. — С. 125-133.
- 52.Тарасова М. В. Теория и практика диалога зрителя и произведения искусства. — Красноярск: Сиб. федер. ун-т, 2015. — 236 с.
- 53.Тоффлер Э. Создание новой цивилизации / Э. Тоффлер // Апокалипсис смысла. Сборник работ западных философов XX – XXI вв. — М.: Алгоритм, 2018. — С. 253-270.
- 54.Федоров А. В. Медиаобразование в контексте теории диалога культур / А. В. Федоров // Школьные технологии. — 2013. — №3. — С. 212-216.
- 55.Фрейлих С. И. Киноискусство. Теория и практика. — М.: Трикта, 2015. — 560 с.
- 56.Хренов Н. А. Искусство в исторической динамике культуры. — М.: Согласие, 2015. — 752 с.
- 57.Чичканов Е. С. Интерактивность как форма диалога в пространстве цифрового экранного произведения: диссертация кандидата

- искусствоведения: 17.00.09 / Чичканов Е. С.; [Место защиты: С.-Петерб. гуманитар. ун-т профсоюзов]. — Санкт-Петербург, 2011. — 165 с.
- 58.Чуклина Т. И. Мультимедиа в музее: особенности режиссуры / Т. И. Чуклина // Проблемы подготовки режиссёров мультимедиа: материалы VII Всероссийской научно-практической конференции. — 2015. — С. 62-64.
- 59.Шехтер Т. Е. Искусство как пространство смыслов: избранные работы по теории и истории искусства. — СПб.: СПбГУП, 2014. — 376 с.
- 60.Шехтер Т. Е. Современный художественный процесс: основные тенденции и перспективы развития / Т. Е. Шехтер // Современное искусство и отечественный художественный рынок. — 2005. — С. 21-45.
- 61.Щенников Г. К. Мультимедиа и режиссура. Новый визуальный язык - новые границы выражения / Г. К. Щенников // Университетский научный журнал. — 2015. — №16. — С. 170-180.
- 62.Эко У. Открытое произведение. — М.: Corpus, 2018. — 512 с.
- 63.Эко У. Отсутствующая структура. — СПб.: Симпозиум, 2006. — 544 с.
- 64.Эко У. О членениях кинематографического кода. / У. Эко // Философия и культура. — М., 2008. — №11. — С. 145-164.
- 65.Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. — СПб: Сеанс, 2016. — 440 с.
- 66.Югай И. И. Интерактивность как фактор модернизации языка экранного искусства / И. И. Югай // Проблемы подготовки режиссёров мультимедиа: материалы VII Всероссийской научно-практической конференции. — 2015. — С. 74-75.
- 67.Югай И. И. Медийное искусство как форма коммуникативной деятельности / И. И. Югай // Вопросы культурологии. — 2011. — № 12. — С. 28-32.
- 68.Якобсон Р. Лингвистика и поэтика / Сокр. перев. И. А. Мельчука // Структурализм: «за» и «против»: Сборник статей. — М., 1975. — 198 с.

69. Ямпольский М. Б. Язык-тело-случай. Кинематограф и поиски смысла. — М.: Новое литературное обозрение, 2014. — 376 с.
70. Bendor R. Interactive Media for Sustainability. — Palgrave Macmillan, 2018. — 222 p.
71. Brooker C. The dark side of our gadget addiction [Электронный ресурс]  
Режим доступа:  
<https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirro>
72. Costa M., Ligi C., Piredda F. Film-Live: An Innovative Immersive and Interactive Cinema Experience. Interactive Storytelling - 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling. — 2017. — P. 399-402.
73. Elsaesser T. Pushing the contradictions of the digital: Virtual reality and interactive narrative as oxymorons between narrative and gaming. New Review of Film and Television Studies. — 2014. — V. 12. — №3. — P. 295-311.
74. Kirke A., Williams D., Miranda E., Bluglass A., Whyte C., Pruthi R. & Eccleston A. Unconsciously interactive Films in a cinema environment - a demonstrative case study. Digital Creativity. — 2018. — 18 p.
75. Nitzan S. Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions. — Rodopi, 2018. — 96 p.
76. Przylipiak M. Kino stylu zerowego. — Gdansk, 2016. — 368 p.
77. Vosmeer M., Schouten B. Interactive Cinema: Engagement and Interaction / M. Vosmeer and B. Schouten // International Conference on Interactive Digital Storytelling. — 2014. — P. 140-147.
78. Wee V. Youth Audiences and the Media in the Digital Era: The Intensification of Multimedia Engagement and Interaction / V. Wee // Cinema Journal. — 2017. — V. 57. — №1. — P. 133-139.

## ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рисунок А.1. - Интерактивная книга «Бандерснэтч», по которой Стефан разрабатывал свою видеоигру

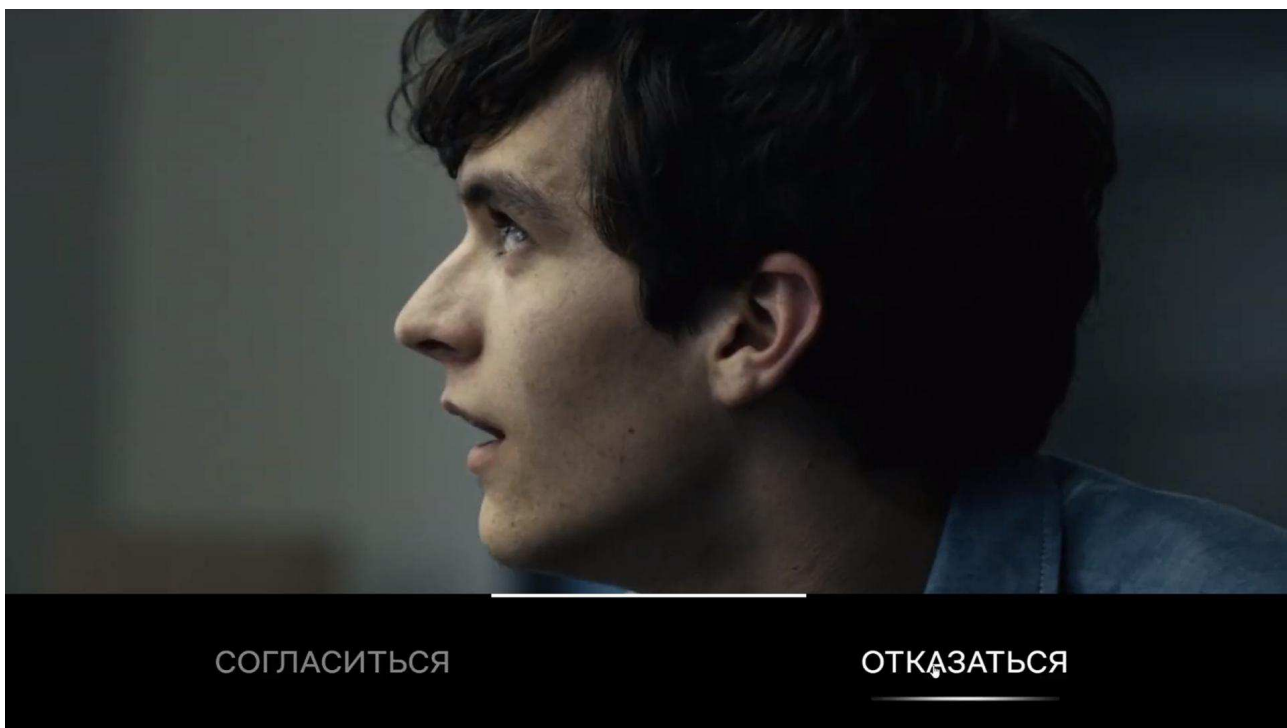


Рисунок А.2. - Сцена в офисе Tuckersoft. Момент выбора

## ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ А



Рисунок А.3. - Телевизионная программа о видеоиграх



Рисунок А.4. - Колин. Сцена в его квартире



## ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ А

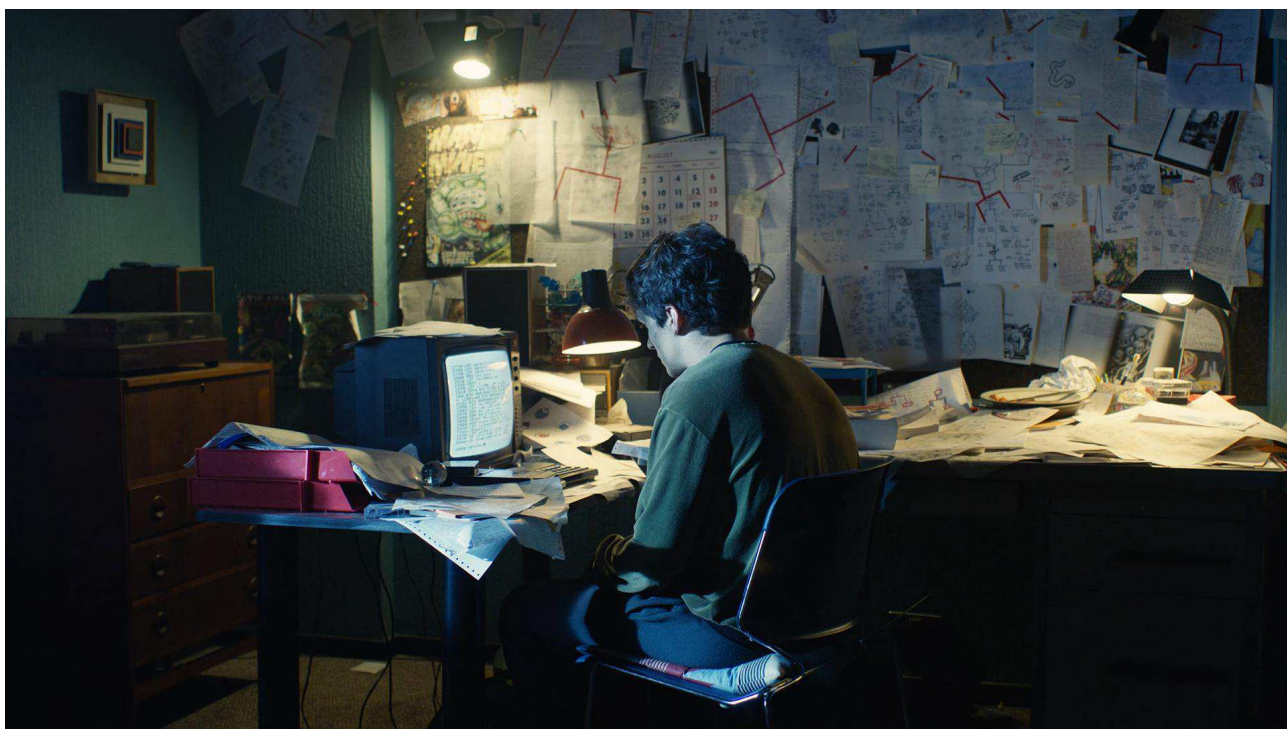


Рисунок А.5. - Рабочее пространство Стефана

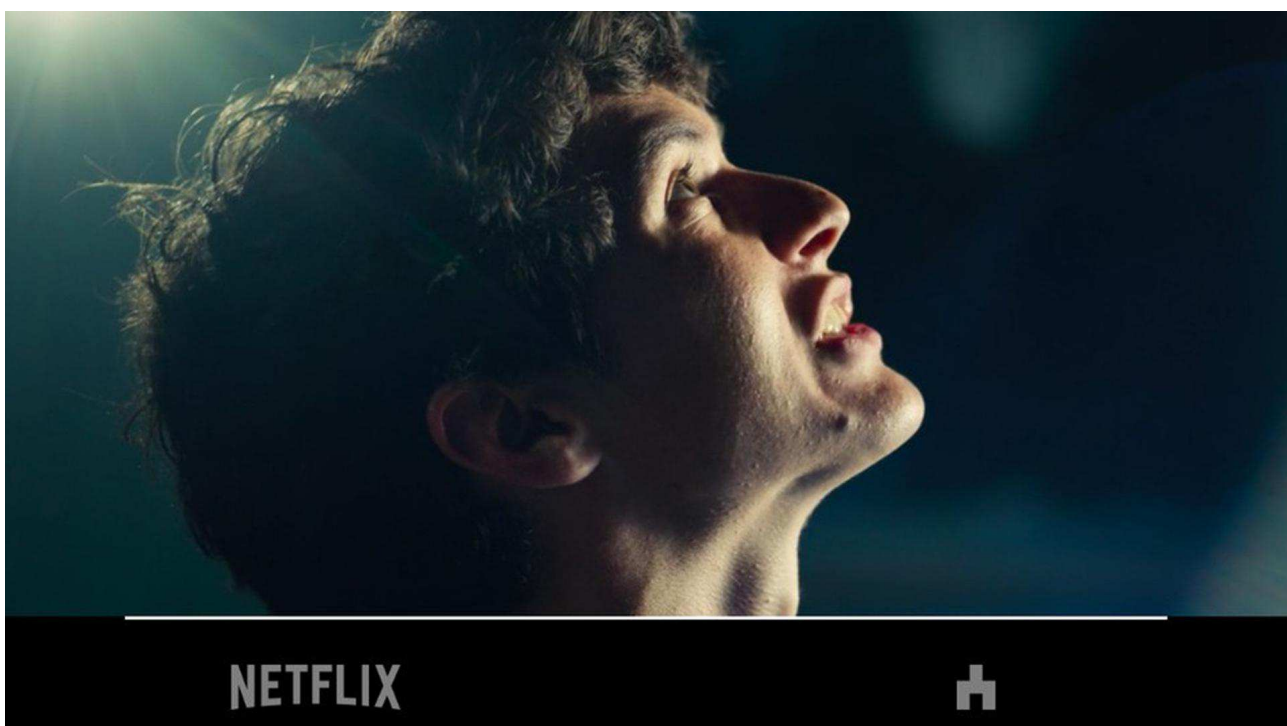


Рисунок А.6. - Разрушение «четвёртой стены». Диалог со зрителем

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Гуманитарный институт  
Кафедра культурологии

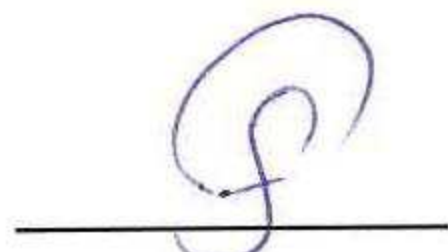
УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
«Н. П.» Н. П. Копцева  
«11» июля 2019 г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

**ИНТЕРАКТИВНОСТЬ В СОВРЕМЕННОМ ИГРОВОМ КИНО**

Руководитель



канд. философ. наук, доцент К. В. Резникова

Выпускник



Л. С. Иванова

Красноярск 2019